PRO EVO 5
JEST INNE NIŻ WINNING ELEVEN 9 - JUŻ GRAMY!

ZRECENZOWANE BURNOUT LEGENDS, TOTAL OVERDOSE, GENJI, THE SUFFERING 2, NINTENDOGS, CONFLICT GLOBAL STORM **NEWSY** NEXT-GENY NA TOKYO GAME SHOW

RAINBOW 6: LOCKDOWN
RETRO NEO-GEO

GAMEBOY ▸ PLAYSTATION 2 ▸ XBOX ▸ GAMECUBE ▸ PSP ▸ NDS

PAŹDZIERNIK 2005 (10/2005)
nr 81 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

PRO PLAY

soulcalibur 3
welcome back to the stage of history
pierwsze wrażenia tylko u nas

call of duty: big red one
śmierć jak kromka chleba

fifa 06
komentują: szpakowski i szaranowicz

spartan: total warrior
ostateczny werdykt

ssx on tour
deska, stok i styl

Independent Press
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA

Świ... ...ne/ Retrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Już 100 gier na PS2 w cenach do 80 zł!
www.ultima.pl

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

Singstar Popworld

+ mikrofony

Nowe, cieplutkie gry na PSP !

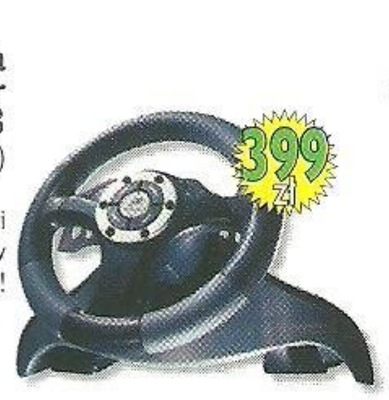
Kierownica Logic3 TopDrive GT4 (PS2,/XBox/PC)

Force Feedback,
3 poziomy czułości
dźwignia skrzyni biegów

Twoja cena: **149 zł**

Kierownica Fanatec Speedster ForceShock 3 (PS2)

5 poziomów czułości
wstrząsy jak w
Driving Force Pro!



Twoja cena: **399 zł**

Głośniki SoundSystem 2.1 BigBen

do konsol, DVD, PC, CD
10W subwoofer
6W satelity

Twoja cena: **85 zł**

Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB z radiem

2 lata gwarancji

Twoja cena: **od 109 zł**

PLAYSTATION 2

BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BRAVE	189
BURNOUT 3	129
COLIN 2005	199
DANCE UK Extra Trax	16990
DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen	179
DANCING SATEG Fusion	149
DEATH BY DEGREES	229
DEF JAM Fight for NY	185
DEVIL MAY CRY 3	185
DESTROY ALL HUMANS	219
EYETOY ANTIGRAV	179
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
GOD OF WAR	159
GRAN TURISMO 4 + MC BMB Sony	199
GTA: San Andreas	199
JUICED	219
KILLER 7	185
MADAGASKAR	219
MADDEN NFL 2006	159
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
METAL GEAR SOLID 3	159
MIDNIGHT CLUB 3	189
MOTO GP 4	209
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
NHL 2006	179
PSI-OPS	189
RESIDENT EVIL Outbreak File 2	169
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call	189
SOCOM II + headset	199
STAR OCEAN: Till the End of Time	189
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	219
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
TOTAL OVERDOSE	189
UEFA CHampions League 2005	185

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ASTRO BOY	39,90
AUTOMODELLISTA	79
BLOODY ROAR 4	79
BOMBERMAN Hardball	99
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	89
BURNOUT 2	77
CATWOMAN	77
COLIN 3	59
COLIN 04	89
CONFLICT DESERT STORM 2	77
DANCING STAGE FEVER	119
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DJ DECKS	49
DRAGON'S LAIR 3D	59
DRAKENGARD	59
DRIVER 3	99
ENTER THE MATRIX	99
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	99
EYETOY PLAY 2	77
F1 2004	69
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY	77
GETAWAY: Black Monday	59
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	77
GRAN TURISMO 4	119
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GTA: Vice City	99
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HAUNTING GROUND	129
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.)	119
JACKIE CHAN ADVENTURES	59
JAK I	77
JAK 2	77
JAK 3	77
KILLZONE	77
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MAX PAYNE 2	59
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty	77
MIDNIGHT CLUB	59
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
MONSTER HUNTER	129
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 3	77
NANOBREAKER	59
NFS Underground	77
ONIMUSHA	77
ONIMUSHA 3	119
PRINCE OF PERSIA Sands of Time	89
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	119
PRO EVOLUTION SOCCER 4	139
RAINBOW SIX 3	99
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 2	77
RATCHET & CLANK 3	77
RAYMAN Revolution	59
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RICHARD BURNS RALLY	77
SECOND SIGHT	79
SILENT HILL 4	99
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony	99
SLY 2	89
SOCOM II	77
SPIDER-MAN	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SPLINTER CELL: Chaos Theory	139
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SSX 3	77
STAR TREK: Shatered Universe	39
SUIKODEN IV	99
TAK 2: Staff of Dreams	69
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	77
TENCHU: Fatal Shadows	99
TENCHU: Wrath of Heaven	69
TOCA RACE DRIVER 2	99
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	77
U-MOVE SUPER SPORTS	49
UNDER THE SKIN	119
URBZ: Sims in the City	77
Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka (PL)	139
X-MEN LEGENDS	119
WARHAMMER 40 000	69
WILD ARMS 3	119
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	77
WRC 3	77
WRC 4	77
WWE Spackdown! vs Raw	129

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2

zupełnie nowe ceny ..... tel.,www

Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Joypad analogowy	49,90
Joypad analogowy Logi 3 Inferno	79
Joypad bezprzewodowy Logitech	149
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept	599
Kierownica Fanatec ForceShock 3	399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca Logic 3	69
Mata BigBen + Dancing Stage Fever	179
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	39
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	9,90
S-Video do 3 konsol + switch	39

PLAYSTATION PORTABLE

APE ACADEMY	189
ATV OFFROAF FURY	229
BURNOUT LEGENDS	169
CODED ARMS	198
COLIN McRAE RALLY 2005	189
EVERYBODY'S GOLF	189
F1 GRAND PRIX	189
FIFA SOCCER	259
FIRED UP	189
LUMINES	199
MEDIEVIL	189

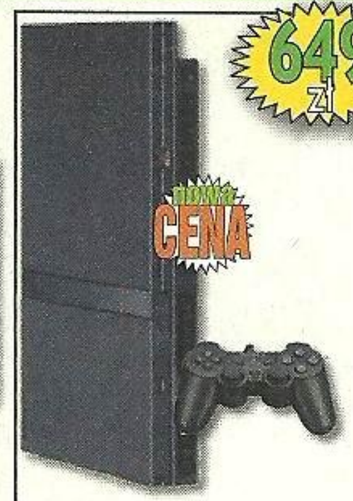
bezprzewodowy joypad Logitech Cordless Action

bezprzewodowy joypad Logitech do PS2

Najlepszy sklep internetowy z grami wg Komputer Świat Gry (03/2005)

599 zł

649 zł

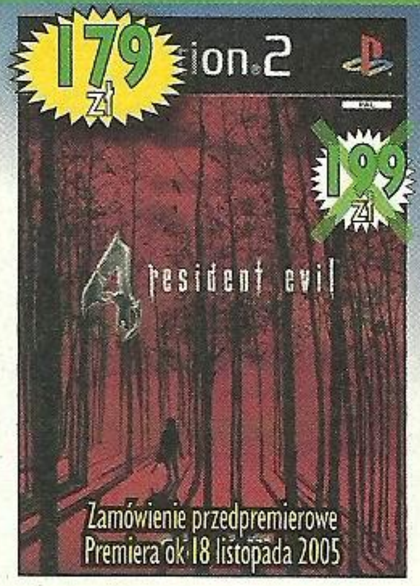


PlayStation 2

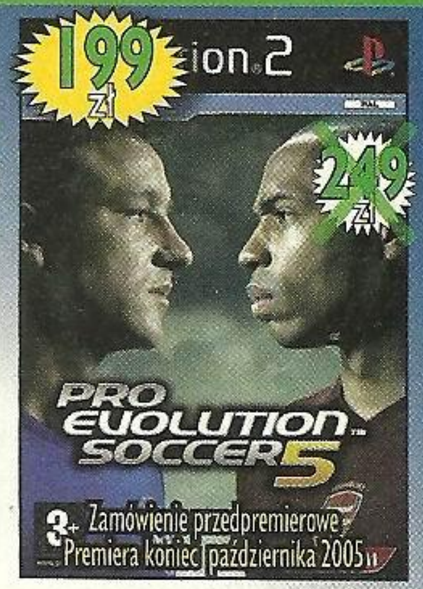
1099 zł

PlayStation Portable
WERSJA EURO, value pack, demo-disc, polska gwarancja

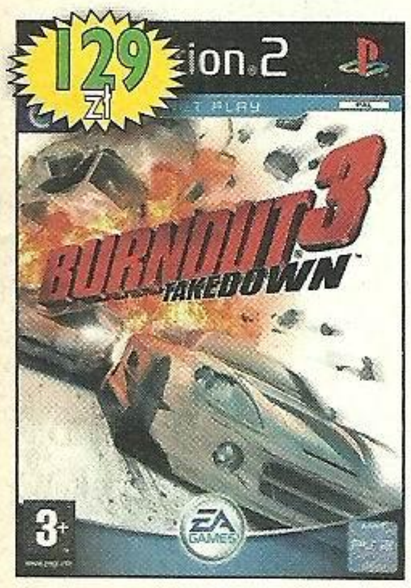
179 zł



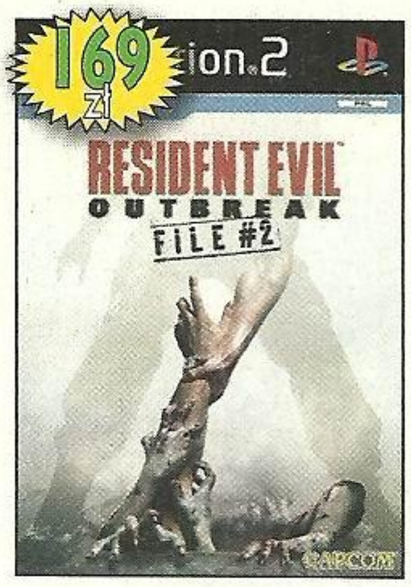
199 zł



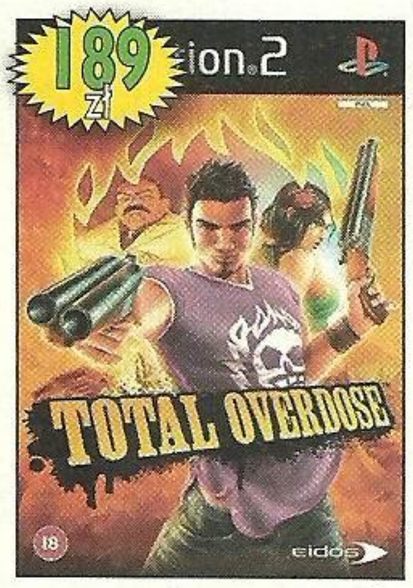
129 zł



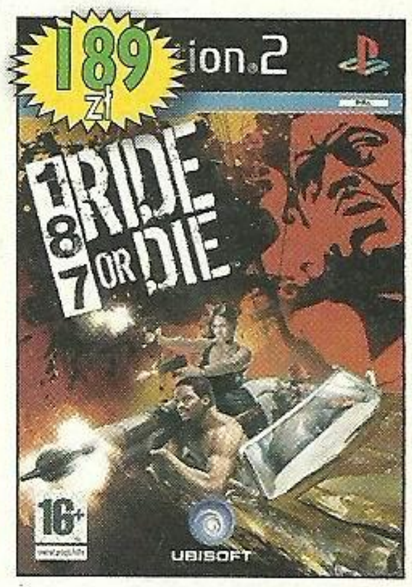
169 zł



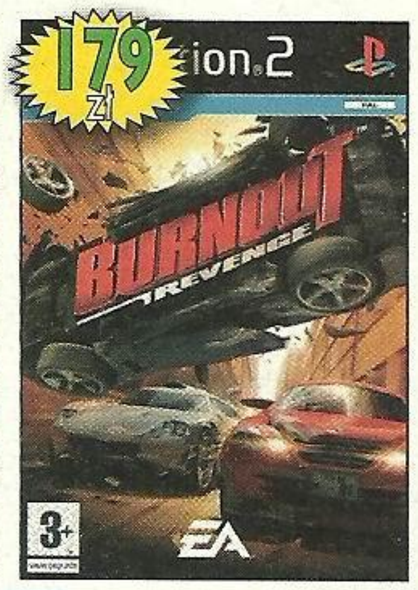
189 zł



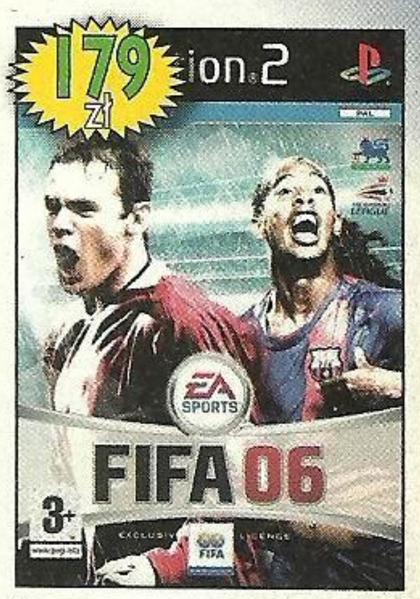
189 zł

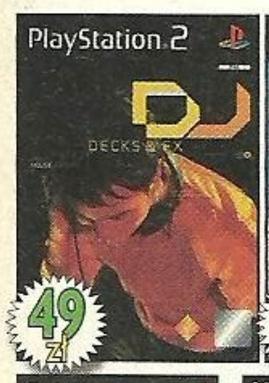


179 zł



179 zł

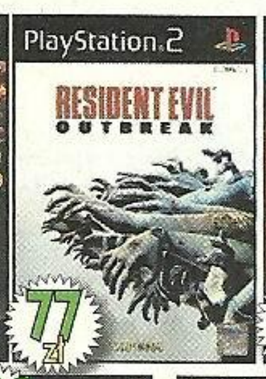




49 zł

99 zł

77 zł



77 zł

77 zł

77 zł

699 zł

PlayStation 2 srebrna
+ gra-niespodzianka
+ dostawa GRATIS

699 zł

Nokia nGage

399 zł

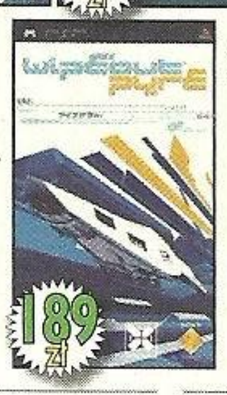
GameCube

389 zł

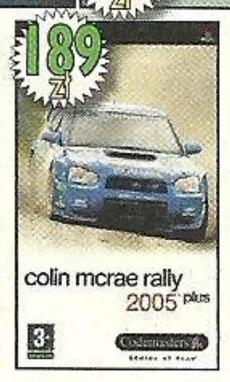
GameBoy Advance SP

179 zł

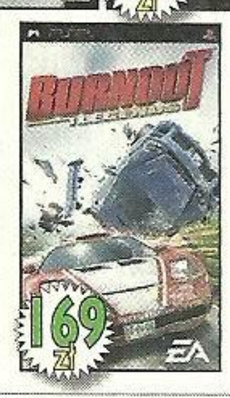
189 zł



189 zł

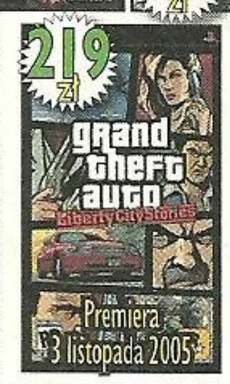


189 zł



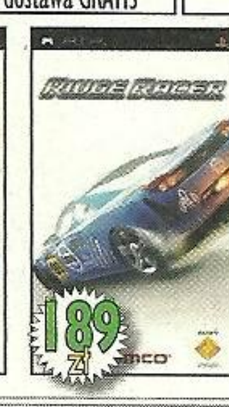
169 zł

219 zł



189 zł

189 zł

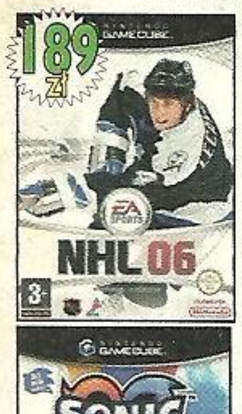


189 zł

199 zł

189 zł

179 zł



METAL GEAR ACID	209
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED RIVALS	249,90
RIDGE RACER	189
SPIDER MAN 2	249,90
TOCA RACE DRIVER 2	189
TWISTED METAL HEAD-ON	229
UNTOLD LEGENDS	229
VIRTUA TENNIS	189
WIPEOUT PURE	189
WORLD TOUR SOCCER	189
Akcesoria:	
PSP Value Pack JAP	1299
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	219
Memory Stick Duo 512 MB	289
Memory Stick Duo 1 GB	439
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Protector Kit	69
Skórzane etui BigBen	64,90
Starter Pack	75
Walizka aluminiowa BigBen	69
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

299 zł

Resident Evil 4
Chainsaw Controller

29,90 zł

Karta pamięci
GameCube

PLAYSTATION/PS ONE

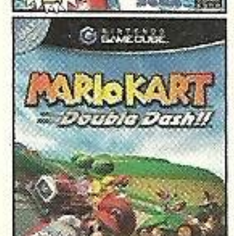
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VIII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR 1	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR 1	29,90
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29,90
Memory card 15 bloków	19,90
Memory card 120 bloków	29,90

39 zł

joypad BigBen GCN

219 zł

79 zł



69 zł

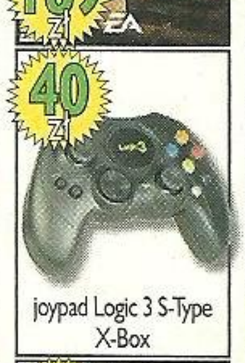
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19,90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12,90

GAMECUBE

007: Nightfire	79
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
KILLER 7	189
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
SONIC ADVENTURE DX	79
SONIC HEROES	79
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	139
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79

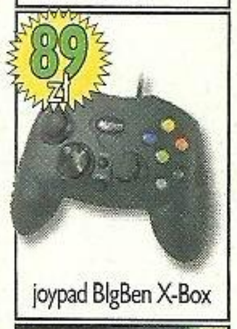
189 zł

40 zł

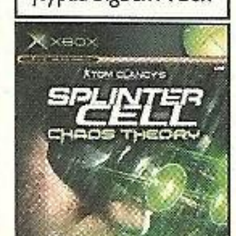


joypad Logic 3 S-Type
X-Box

89 zł



joypad BlgBen X-Box

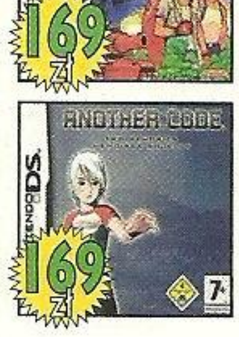


79 zł

FIFA 2004	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
RESIDENT EVIL 1	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59

GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
FIRE EMPLEM: Sacred Stones	189
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO PARTY ADVANCE	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
METAL SLUG ADVANCE	199
METROID FUSION	99
NFS: Underground 2	139
ONIMUSHA TACTICS	69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	199
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
RETURN OF THE KING	119
SABRE WULF	49
SIMS: Bustin Out	119
TAK: JUJU CHALLENGE	39
TONY HAWK Underground 2	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP + gra-niespodzianka	399
Advance Game Port	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS	29,90
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59



Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel 55

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	169
ANOTHER CODE	169
MADAGASKAR	149
METEOS	169
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Underground 2	139
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
RIDGE RACER	179
SUPER MARIO 64	179
WARIO WARE TOUCHED	179
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	599
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
Zasilacz	29
Zasilacz samochodowy	45
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55
Zestaw akcesorii (pokrowiec, pierścienie na palce, ochraniacze na ekrany)	42

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

ŚMIERĆ, JAK

GRA W POLSKIEJ KINOWEJ WERSJI JĘZYKOWEJ TYLKO Z CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

WERSJA KINOWA

CDPROJEKT

W SKLEPACH JUŻ W PAŹDZIERNIKU

the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA
www.sega-europe.com

TOTAL WARRIOR

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

18+
www.pegi.info

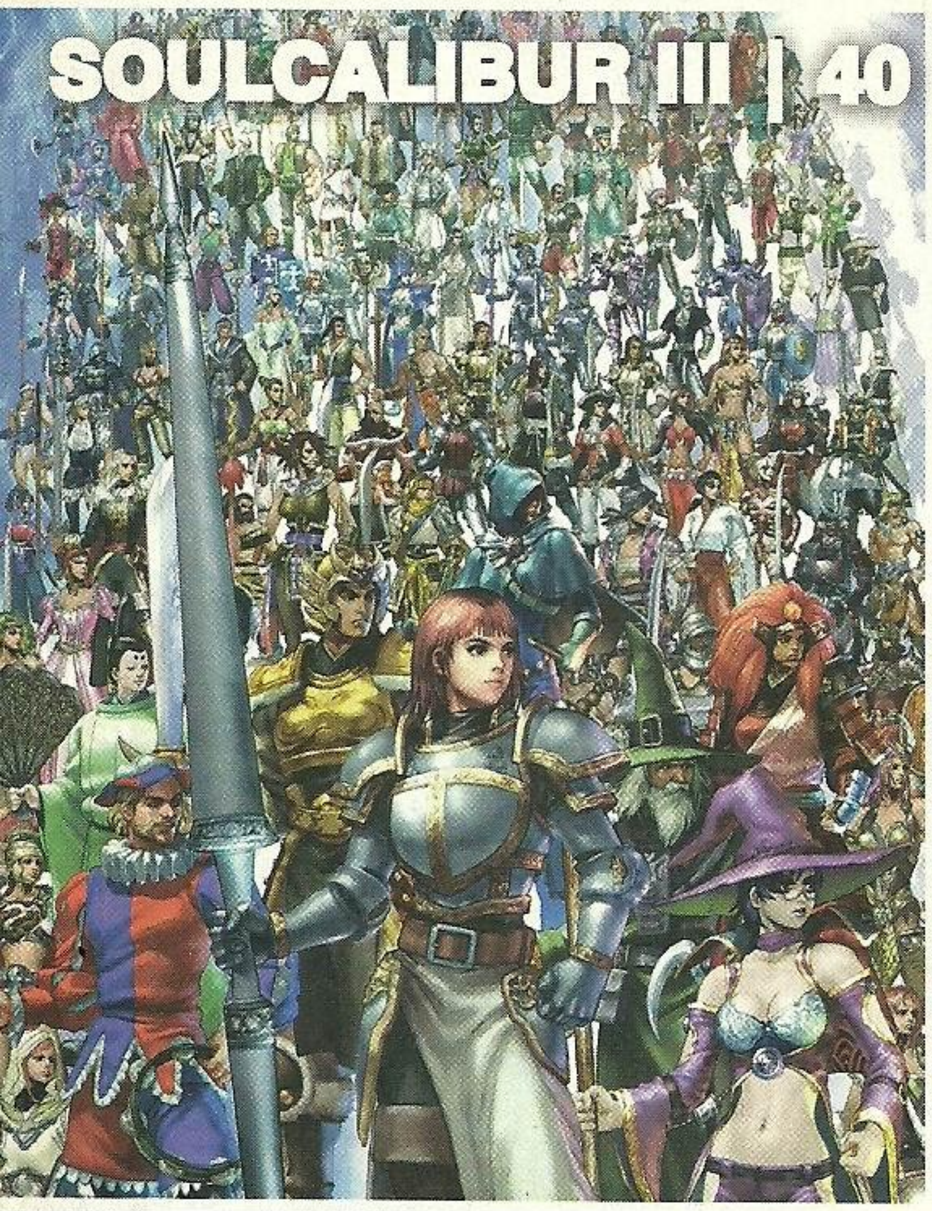
PlayStation 2

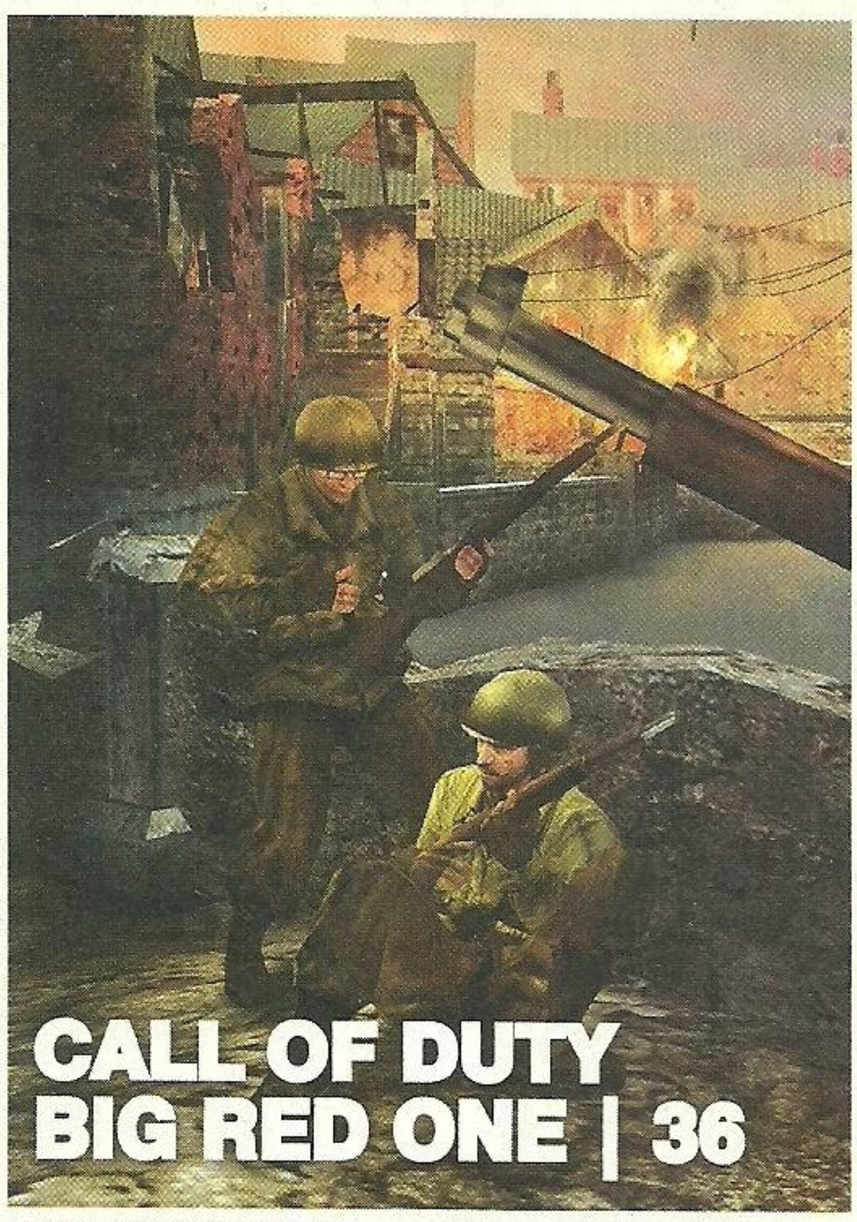
OKIEM ŚIĘGNĄĆ.

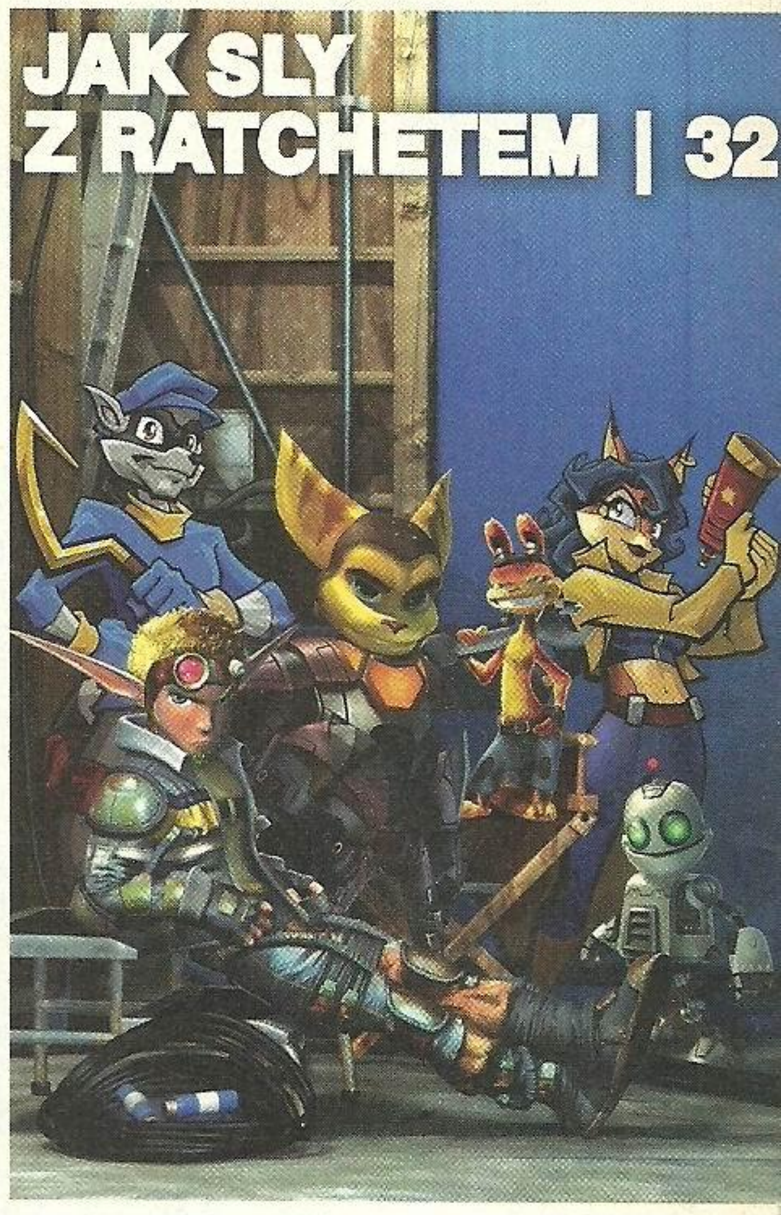
Jesteś wojownikiem. Wychowanym przez Spartan tylko po to by walczyć i zwyciężać. Stań pośród tysięcy żołnierzy na przesiąkniętych krwią, olbrzymich polach bitew. Staw czoła potędze Rzymu, furii mitologicznych bestii i czarnej magii. Opanuj sztukę walki wieloma rodzajami broni i naucz się korzystać z łaski bogów a staniesz się niezwyciężony. Podąż ścieżką przeznaczenia - od żołnierza przez Bohatera... aż po żywą Legendę!!!

SPARTAN™
TOTAL WARRIOR

Spartan: Total Warrior © The Creative Assembly Limited 2005. Stworzony przez The Creative Assembly Limited. Spartan: Total Warrior jest zarejestrowanym znakiem towarowym lub znakiem towarowym Creative Assembly Limited w Wielkiej Brytanii i innych krajach. SEGA i Logo SEGA są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli.







Witajcie!

Zaprezentowany podczas Tokyo Game Show trailer Metal Gear Solid 4 pokazuje, jak potężne będą konsole nowej generacji od Sony i Microsoftu, rywalizujące na razie na papierze o palmę pierwszeństwa.

Tymczasem Nintendo wybrało inną drogę, a choć zaprezentowany przez nich kontroler do Revolution początkowo budzi uśmiech politowania, po głębszym zastanowieniu rozbudza jednak nadzieje. Innowacja? Na pewno. Rewolucja? Możliwe. Osobiście obawiam się tylko jednego – czy ktoś poza Nintendo będzie w stanie wyprodukować grę wykorzystującą możliwości tego urządzenia? Popatrzcie na NDSa; większość developerów nie wykorzystuje dotykowego ekranu w zadowalający sposób i to jak zwykle Nintendo musi przecierać szlak.

Pożyjemy, zobaczymy. Na razie gramy na tym, co mamy w domu – specjalnie dla Was zdobyliśmy ciepłą betę Soulcalibura III, uczestniczyliśmy w pokazie Call of Duty: Big Red One, ograliśmy najnowsze części przygód Jaka, Sly'a i Ratcheta oraz masę innych gier. Na deser futbolowe święto – FIFA 06 w pełnej polskiej wersji językowej i Pro Evolution Soccer 5, wstępnie zmolestowane w PES Party. Sezon w pełni, a za miesiąc prawdziwa eksplozja wyczekiwanych tytułów.

Gulash ■ ■

Uściski: Asik, Oleś i Eryś – zawsze razem, love!

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Soulcalibur III 40
Odkrywamy tajemnice trzeciej, a właściwie czwartej już części kultowej sagi Namco.

Call of Duty: Big Red One 36
Nasz wysłannik był na specjalnym pokazie najnowszej strzelaniny Activision – oto relacja!

Tokyo Game Show 2005 24
This is not FPS, czyli wieści z Kraju Kwitnącej Wiśni. Metal Gear Solid 4! Data premiery X360! Prezentacje kolejnych gier na PS3!

Jak Sly z Ratchetem 32
Przyglądamy się nowym przygodom Jaka, Ratcheta i Sly Coopera.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Rewolucja Nintendo 08
Kontroler Revolution pokazany!

James Bond in From Russia With Love 22
Już gramy w nowego Bonda.

Driver: Parallel Lines 23

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Alarm for Cobra 11 74
Burnout Legends 46
Buzzrod Fishing 74
Conflict: Global Storm 48
Darkwatch: Curse of the West 78
Everybody's Golf 47
FIFA 06 54
Genji: Dawn of the Samurai 72
Makai Kingdom 65
Metal Slug 4 66
Moto GP: Ultimate Race Technology 3 71
NASCAR: Total Team Control 47
NBA Street 66
Nintendogs 70
Rainbow Six Lockdown 60
Spartan: Total Warrior 56
Spindrive Ping Pong 74
SpyToy 61
SSX On Tour 62
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 67
The Suffering: Ties That Bind 76
Tim Burton's Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge 75
TOCA Race Driver 2 71
Total Overdose 68
Ultimate Pro Pinball 74
Urban Extreme 74
Virtua Tennis World Tour 61

STAŁE
Stałe działy w magazynie

NEON 80
Portabilizerzy, Gangsta, Pocket oraz inne felietony i zajawki...

PES Party 82
Na warsztacie PES 5 oraz Winning Eleven 9 na PSP. Zapowiada się gorąca jesień!

Fight Club 86
Wszystko o konsolowych mordobiciach – reVolution 2005 i opisu postaci do Tekken 5 ciąg dalszy: Panda i Wang Jinrei.

PS one Zone 92
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki – przygodówki tpp!

Retro 90
Święty Graal wszystkich kolekcjonerów starych konsol – panie i panowie, przed Wami kultowe Neo-Geo!

Archiwalia 94
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów, a listonosz grzecznie go podrzuci.

FAQ 96
Tym razem Banan po prostu odpowiada na pytania czytelników

Kącik Złamanej Klawiatury 98
Dla wszystkich pragnących pisać recenzje gier video.

LEGENDA ANTYBOHATER WYBIERAJ

Ekrany z wersji XBOX®

Ruszaj na ratunek w jeszcze bardziej rozbudowanym Nowym Jorku.

Jako Venom mścisz się w mieście pełnym super-bohaterów

ULTIMATE SPIDER-MAN™

PAŹDZIERNIK 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

PG | PC DVD ROM | PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS | ACTIVISION® activision.com

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY, ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

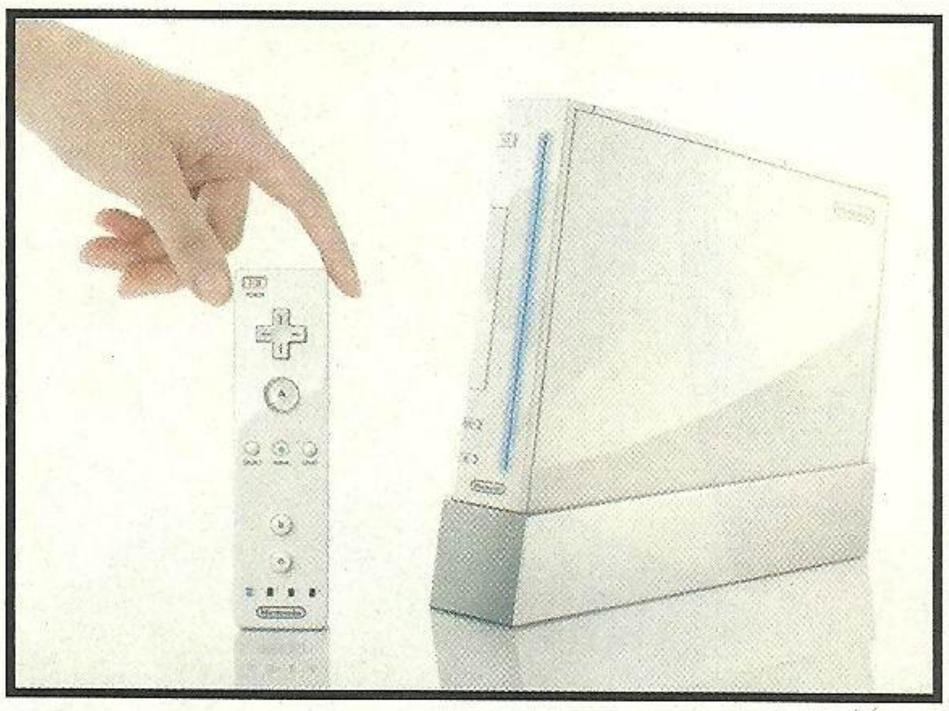
MARVEL

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

REWOLUCJA NINTENDO

► NINNY POKAZUJE KONTROLER DO SWOJEJ NOWEJ KONSOLI



Chcecie tego, czy nie, kontroler do Nintendo Revolution (a przynajmniej jego cyfrowa część) nieodwołalnie kojarzy się z pilotem do telewizora. Spostrzeżenie, w pewnym sensie śmieszne, nie jest do końca trafne. Nie w każdym pilocie TV zainstalowano przecież dwa czujniki reagujące na kąt wychylenia, obrót i wskazywanie określonych punktów w przestrzeni. Dzięki temu zabiegowi Revo-kontroler posłuży graczom nie tylko do ugniatania przycisków i duszenia krzyżaka, ale sprawdzi się również w roli wirtualnego kija bejsbolowego, spluwy, lassa, a nawet batuty. Innymi słowy, wymachując nim we wszystkich kierunkach uzyskacie w grach efekty, do których zwykły pad po prostu się nie nadaje.

Satoru Iwata zawsze podkreślał, że ludzie chcą przeżywać gry, zamiast biernie w nich uczestniczyć, a system czujników w nowym padzie ma to umożliwić. Kontroler, ochrzczony przez Nintendo jako „free-hand style controller" lub „pointer" wyposażono w dwa sensory współpracujące z czujnikiem, który umieścimy w okolicach telewizora. Czujnik znajduje się jednak w zbyt wczesnej fazie produkcji, żeby pokazać go światu. Aha, w obudowie Revo-kontrolera znalazło się miejsce dla rumble packa, dzięki któremu odczujemy wszystkie te miłe wstrząsy.

Jak już zauważyliście, „pilot" Nintendo jest bezprzewodowy, a w ciągu najbliższych miesięcy dowiemy się, w jaki sposób ładowane będą wewnętrzne baterie kontrolera. Być może firma, wzorem Microsoftu, opracuje kabel łączący „pointer" z konsolą i wydłużający w ten sposób żywotność baterii? Zobaczymy.

Podczas oglądania wynalazku Nintendo rodzą się jednak pytania. Gdzie podziały się te wszystkie analogowe gałki? Czy sześć przycisków to nie za mało, żeby poradzić sobie w grach nowej generacji? Już PSP jest doskonałym przykładem tego, że jeden analog to za mało, żeby sprawnie poradzić sobie w grze fpp, więc jak Nintendo planuje rozwiązać problem nie dysponując żadnym z nich?

Okazuje się, że „pointer" to zaledwie część zestawu, a dzięki odpowiedniemu slotowi, pozwoli na rozszerzenie podstawowych funkcji. Jednym z nieodzownych dodatków będzie zgrabne urządzenie, na którym osadzono jedną analogową gałkę i dwa triggery. Oddzielny analog oczywiście rozszerza funkcje „pointera" i z pewnością znajdzie ogromne zastosowanie w shooterach fpp. Wyobraźcie sobie, że grając w Metroid Prime 3, analogową gałkę wykorzystujecie do poruszania się po terenie, zaś pilot służy Wam do ruszania głową, celowania i strzelania. Rozwiązanie może okazać się równie dobre, jeśli nie lepsze, od dotychczasowej kombinacji klawiatura i mysz. Iwata uważa ponadto, że takie sterowanie momentalnie stanie się nowym standardem w grach fpp, ale na takie przechwałki nieco jeszcze chyba za wcześnie.

Aha, prawdopodobnie zastanawiacie się, dlaczego kontroler wygląda jak telewizyjny pilot. Miyamoto tłumaczy, że dzięki temu rozwiązaniu firma dotrze do ludzi, którzy z grami mają niewiele wspólnego. „Spójrzmy prawdzie w oczy. W każdej rodzinie znajdą się osoby, które wezmą pada w dłonie oraz takie, które nigdy go nie dotkną. Jednak wszyscy przychylnym okiem spojrzą na urządzenie, kojarzące się z czymś, co dobrze znają".

Revo-kontroler zapowiada się bardzo intrygująco, ciekawe jednak, czy developerzy, poza wewnętrznymi oddziałami Nintendo, będą w stanie go oprogramować. Bardzo pozytywnie na temat urządzenia wypowiedział się Hideo Kojima. „Mimo iż na początku byłem bardzo zaskoczony jego wyglądem, natychmiast zrozumiałem, jak mógłbym je wykorzystać." Takie słowa cieszą i dają nadzieję na prawdziwą rewolucją.

Wśród nabywców na pewno jednak znajdą się ludzie pragnący tradycyjnego pada. Specjalnie dla nich Nintendo opracowuje „przejściówkę", która wyglądem i funkcjonalnością przypomina standardowy pad, ze specjalnym miejscem (slotem) na „pilota". Kiedy „pilot" znajdzie się już w obudowie, zagramy jak na zwykłym, bezprzewodowym kontrolerze i choć nieznana jest jeszcze ani nazwa, ani ostateczny wygląd takiego urządzenia, zakładamy, że będzie to konstrukcja zbliżona wyglądem do WaveBirda. Na pewno pojawią się też gry wykorzystujące dwa Revo-kontrolery, a w trybie multiplayer – cztery. Jako przykład, Satoru Iwata podaje tytuły muzyczne i konieczność wyciskania siódmych potów z bębnów. Tu na pewno przyda się więcej, niż jedna „pilot".

Pomimo wielu zachwytów (lub negatywnych emocji), jakie wzbudza „pointer", Nintendo nie zamierza póki co ujawniać wszystkich tajemnic. Prace nadal trwają i może się okazać, że to co widzimy na zdjęciach, to prototyp.

Jedno jest pewne – Nintendo znowu idzie własną, odkrywczą ścieżką. I za to właśnie je kochamy. ■■

PLAYSTATION EXPERIENCE 2!

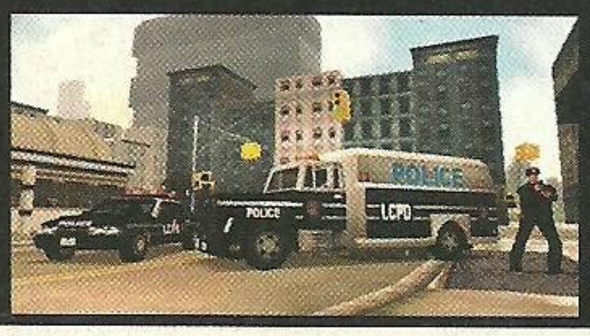
Druga edycja największej polskiej prezentacji gier konsolowych – PlayStation Experience – odbędzie się w Warszawie, w dniach 15 i 16 października 2005. Podobnie jak w zeszłym roku wszyscy zainteresowani odwiedzą halę Centrum Expo XXI w Warszawie na ulicy Prądzyńskiego 12/14.

Sony Poland zapowiada, że tym razem impreza będzie jeszcze większa, niż poprzednio – na ponad dwustu (200!) stanowiskach przetestujecie najnowsze gry zmierzające na PlayStation 2 i PlayStation Portable. Start imprezy nastąpi o godzinie 9:00 rano w sobotę 15 października. Sony Poland zaprezentuje takie gry, jak WRC Rally Evolved, SingStar 80s, Soulcalibur III, Jak X, Ratchet: Gladiator, SOCOM 3, Genji, EyeToy: Play 3 i EyeToy: Kinetic, a także przedpremierowe wersje Shadow of the Colossus i 24: The Game, a więc tytułów, które ukażą się w 2006 roku. Organizatorowi imprezy towarzyszyć będzie Electronic Arts, wystawiając między innymi takie gry, jak Burnout: Revenge (PS2), Burnout: Legends (PSP), SSX: On Tour (PS2), Battlefield Modern Combat (PS2) i FIFA 06. PlayStation Experience 2 to możliwość sprawdzenia w akcji blisko 50 gier na PS2 i PSP.

Ekipy N+ oczywiście nie może zabraknąć na takiej imprezie! Do zobaczenia!

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES NA PSP!

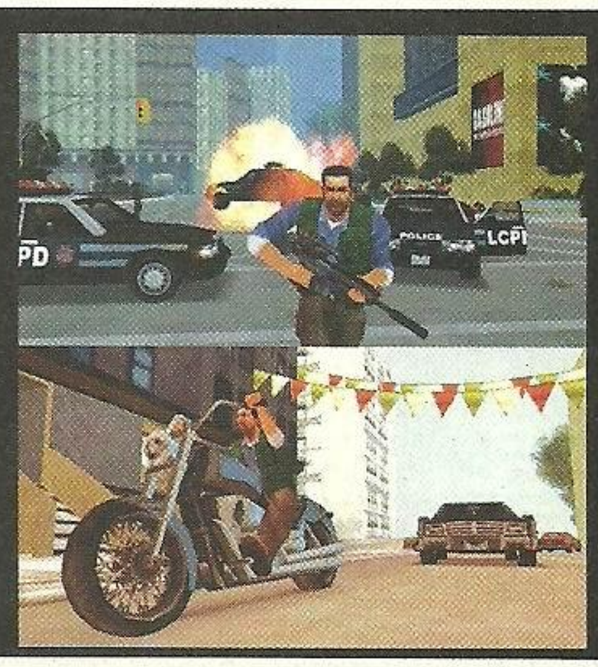
Liberty City Stories będzie nowym, trójwymiarowym GTA z indywidualnym scenariuszem. Nie będzie to żadna podła konwersja, ale zupełnie nowy projekt. Akcja nowego GTA powraca na ulice Liberty City, choć to akurat sugeruje tytuł. Dodajmy, że historia rozegra się na trzy lata przed wydarzeniami znanymi z GTA3. Głównym bohaterem będzie Toni Cipriani,



podrzędny bandzior. W związku z politycznymi zawirowaniami i chaosem, jaki zaczyna żżerać miasto, Toni ucieka. Kiedy wraca, nie ma ani kasy, ani reputacji. Nasza rola zaczyna się w momencie, gdy Cipriani znajduje robotę u Dona Salvatore. Po wykonaniu kilku zleceń okaże się, że podobnych mafiosów jest tu znacznie więcej, a Toni pracował będzie dla kogo zechce.

Nie obędzie się bez walki, strzelania i kilku pożarów. Rockstar obiecuje, że w wersji na PSP nie zabraknie zmiennych efektów pogodowych, rozwalania samochodów, cieniowania, a nawet kałuż odbijających światła samochodów. Toni to oczywiście złodziej-łopatolog, więc wywalanie ludzi z samochodów i zajmowanie ich własności to dla niego norma. A po przejęciu karetki lub wozu policyjnego natychmiast pojawi się opcja mini gry, w której odpowiednio: rozwozimy rannych albo rozwalamy przestępców. Wydaje się, że w tej edycji nie zabraknie żadnego elementu, który uczynił serię kultową. „Liberty City Stories będzie ładniejsze, niż poprzednie przenośne edycje." – żartują twórcy.

Podobnie, jak w poprzednich częściach GTA, nagrywanie stanu gry odbywać się będzie wewnątrz meliny, w której śpi bohater, a wzorem Carla Johnsona, Toni przebierał będzie w nowych ciuchach. Ścieżka dźwiękowa? Akcja gry toczy się trzy lata przed wydarzeniami z GTA3 zatem w radiu usłyszymy muzyczny dorobek końca lat dziewięćdziesiątych. Wygląda na to, że szykuje się kolejny ważki powód, by rozważyć zakup PSP... ■■



PlayStation®

EXPERIENCE

NAJWIĘKSZA PREZENTACJA GIER WIDEO W POLSCE!

CENA BILETU 7 zł

W CENIE BILETU SMYCZKA I KATALOG PSP

WARSZAWA, 15/16 PAŹDZIERNIKA 2005

CENTRUM EXPO XXI UL. PRĄDZYŃSKIEGO 12/14

WSTĘP OD GODZINY 9:00

RED BULL TRIALBIKING SESSION

PONAD 200 STANOWISK DO GRANIA!

STREFA ZABAW DLA DZIECI

CO GODZINĘ DO WYGRANIA PSP (PLAYSTATION PORTABLE)

DARMOWY AUTOBUS NA PLAYSTATION EXPERIENCE Z DWORCA CENTRALNEGO

NAJNOWSZE GRY NA PLAYSTATION 2 i PSP (PLAYSTATION PORTABLE) OD SONY I ELECTRONIC ARTS

PLAYSTATION 2 RALLY TEAM

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

EA

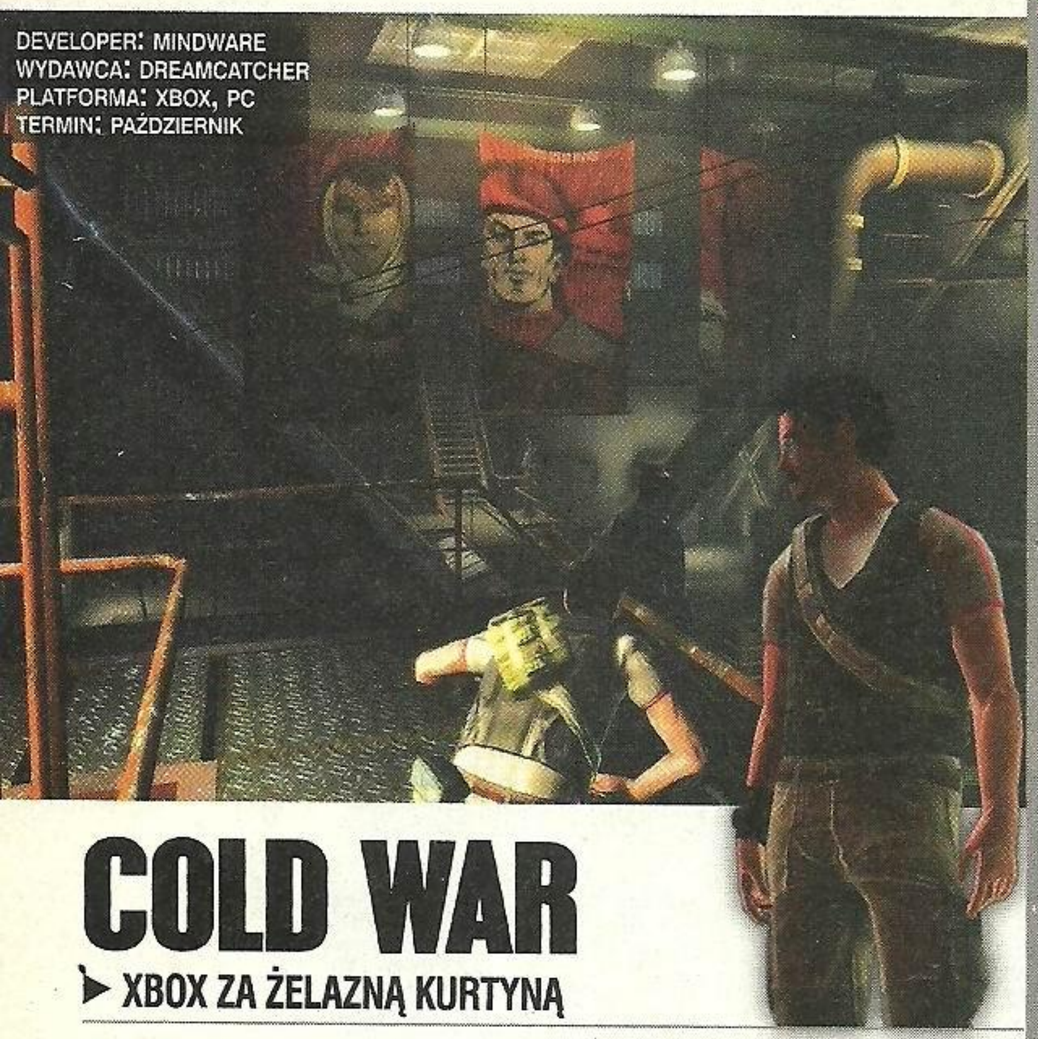
MTV MUSIC TELEVISION

RADIO ESKA

metropol GAZETA PORANNA

GRY OnLine www.gry-online.pl

PlayStation®2 OFICJALNY POLSKI MAGAZYN



DEVELOPER: MINDWARE
WYDAWCA: DREAMCATCHER
PLATFORMA: XBOX, PC
TERMIN: PAŹDZIERNIK

COLD WAR

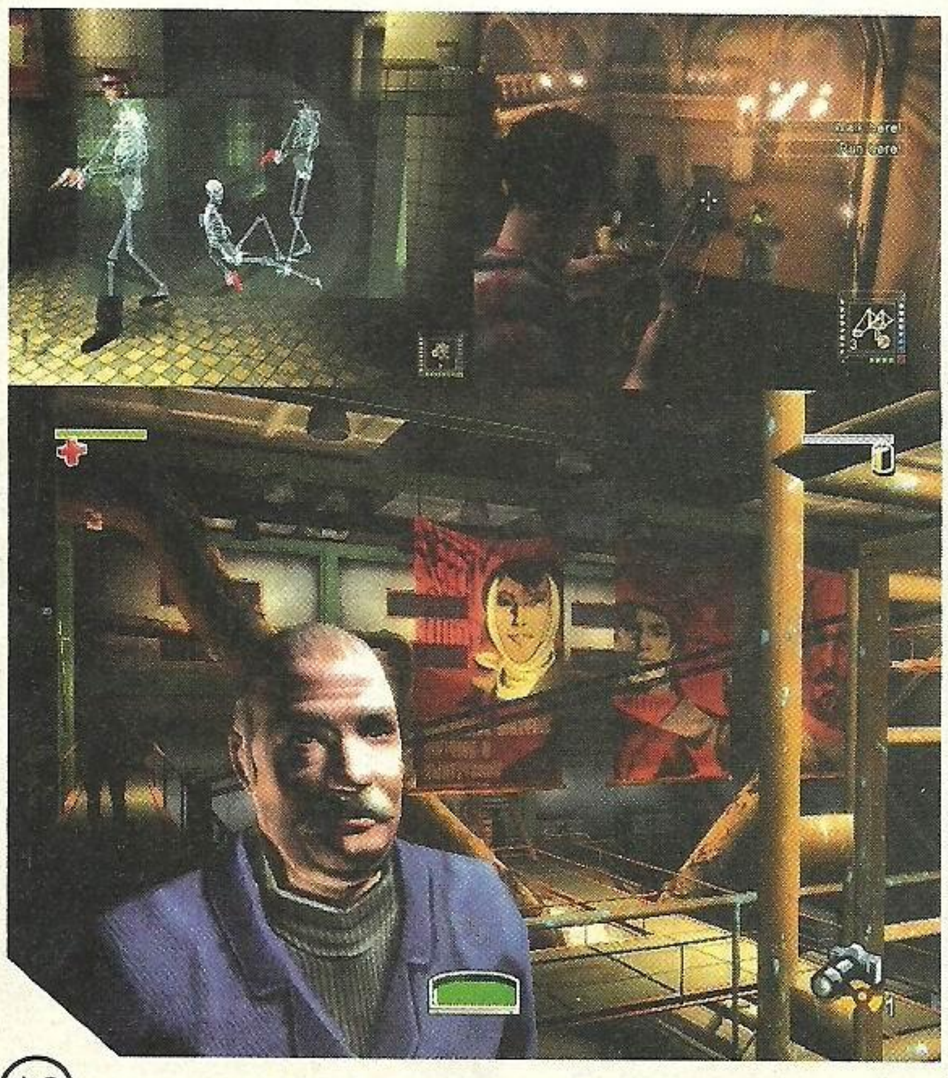
▶ XBOX ZA ŻELAZNĄ KURTYNĄ

Matthew Cartera nie może nazwać się urodzonym szczęściarzem. W jednej chwili pracuje jako amerykański dziennikarz na Bliskim Wschodzie, a już za moment staje się ofiarą radzieckiego spisku, w który zamieszany jest zarówno rząd jego kraju, jak i KGB. Matthew nie jest nikim oryginalnym – po raz „enty" zobaczymy w grze człowieka ściganego przez radzieckie specsłużby, którego zadaniem będzie oczyszczenie własnego imienia z zarzutów. Szybko wychodzi na jaw, że nasz bohater to jedynie przynęta podrzucona przez rząd USA, która zostaje w końcu połknięta i osadzona w radzieckim więzieniu. Dalej robi się już tylko ciekawiej. Siedząc w klatce, Carter poznaje Grushkova (byłego członka straży prezydenckiej) i wspólnymi siłami udaje im się zbiec.

Cold War to gra akcji, w której czas upłynie Wam na przekradaniu się, odwracaniu uwagi przeciwników i chowaniu w cieniu. Pomocny okaże się wskaźnik „stealth", informujący Cartera o tym, czy strażnicy przypadkiem nie domyślają się jego obecności. Im ciszej działamy, im ciemniejsza okolica, tym oczywiście lepiej. Zawsze gdy Carter sięgnie po broń, kamera grzecznie zajmie miejsce nad jego prawym ramieniem, ułatwiając mu w ten sposób celowanie.

Matthew Carter to grywalny odpowiednik McGuyvera – podnosząc z ziemi różne przedmioty, a następnie łącząc je w całość, potrafi uzyskać bardzo pomocne wynalazki. Zdaje się, że zabawa z kompilowaniem przedmiotów będzie głównym i najciekawszym elementem gry, pozwalającym między innymi załatwiać przeciwników na kilka różnych sposobów. Matthew znajdzie tu zastosowanie dla plastikowych butelek, prochu, środków znieczulających, amunicji, a także masy użytecznego złomu, który wypadnie z pokonanych strażników. Nie od początku jednak Matthew będzie obyty z kombinatoryką. Nowe możliwości odkryje w miarę postępu w grze, poprzez czytanie znalezionych dokumentów, przeglądanie schematów i skryptów oraz zdobywanie punktów doświadczenia.

Cold War pojawi się USA już na dniach, a grę wyda firma DreamCatcher. ■■



NEWSFLASH

NOWA XENOSAGA
Namco odsłoniło kilka szczegółów odnośnie trzeciej i ostatniej części Xenosagi. Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra (miłość Japończyków do języka niemieckiego jest niewysłowiona, a sam tytuł tłumaczy się: „Tako rzecze Zaratrustra") ukaże się tradycyjnie na PS2, a zaprojektuje ją zespół Monolith Soft. Trzeci epizod, którego daty wydania jeszcze nie znamy, ponownie skupi się na Shion Uzuki oraz jej ekipie – JR, KOS-MOS i Ziggy. Autorzy stawiają na bardziej realistyczną grafikę, niż w przypadku epizodu numer jeden.

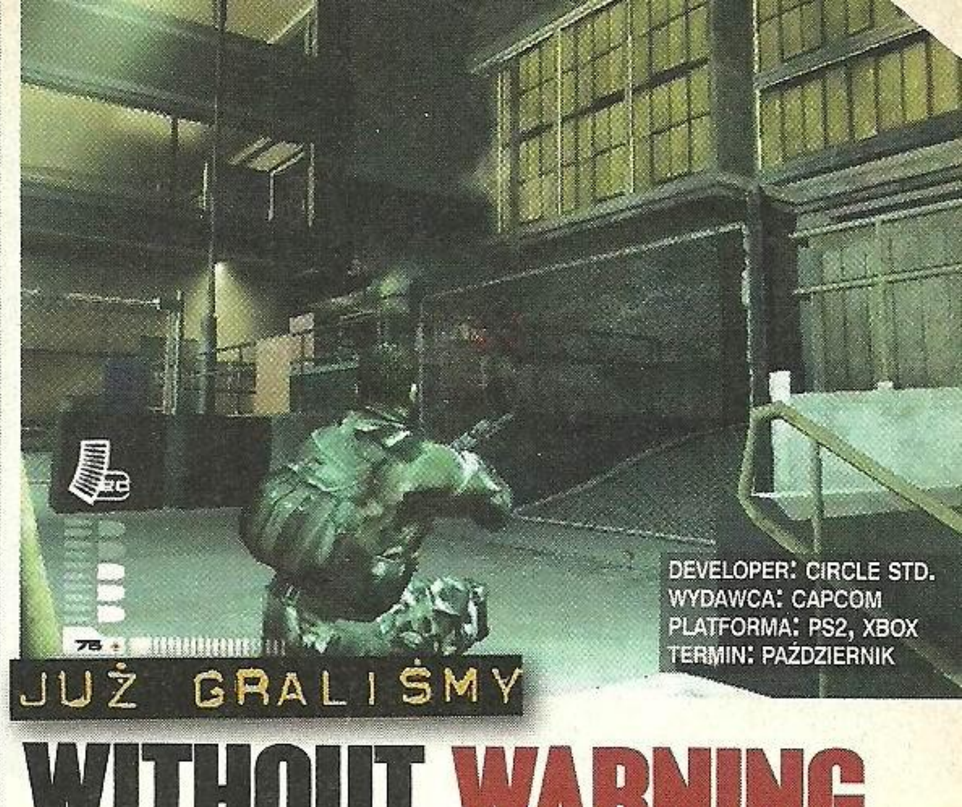
GBA WIECZNIE ŻYWE
Czwarta odsłona Final Fantasy (znana Amerykanom pod nazwą Final Fantasy II) zmierza właśnie na Game Boy Advance i Game Boy Micro. Dwunastego grudnia przenośne konsole Nintendo otrzymają tytuł, który 14 lat temu zrobił oszałamiającą karierę na 16-bitowym SNESie. Główny wątek, muzyka i sposób rozgrywki przeniesione zostaną bezpośrednio z oryginału – nie zabraknie jednak nowych krain, postaci i umiejętności. Przypomnijmy, że rok temu miłośnicy GBA bawili się już Finalem I i II, zaś dwa lata temu otrzymali gorący kąsek w postaci Final Fantasy Tactics Advance.

CHINY ROSNĄ W SIŁĘ
Niezależnie od faktu, że Chiny są oazą piractwa i rządowych ingerencji we wszystko – do 2010 roku rynek gier online tego kraju wart będzie blisko 1.7 miliarda dolarów. Jego obecna wartość, to „skromne" 580 milionów baksów. Okazuje się, że najlepsze tytuły potrafią dać przychód rzędu 100 mln dolarów rocznie i stan ten utrzymuje się potem latami. World of Warcraft, największa obecnie gra sieciowa ma w swojej bazie blisko półtora miliona Chińczyków.

RESIDENT EVIL: AFTERLIFE
Przed Wami oficjalny tytuł najnowszej, trzeciej części filmu o gnijących dżentelmenach. Jak wieść cmentarna niesie, zdjęcia do Afterlife rozpoczną się w marcu 2006 roku. Jest niemal pewne, że Alice (Mila Jovovich) ponownie zagra w nim główną rolę. Podobnie, jak Mike Epps, główny zły, który jakimś cudem (i z pomocą scenarzysty) przetrwał poprzednią część filmu. Akcja nowego Residenta rozgrywa się w post-apokaliptycznym świecie, po którym plączą się już tylko zmutowane zombiaki. Gdzie tu miejsce dla ludzkiego bohatera? Odpowiedzi w drodze.

ABSTYNENT JOHNSON
Grand Theft Auto: San Andreas ponownie w sprzedaży. W drugiej edycji gry, Carl Johnson ponownie zwiedza Los Santos i robi wszystkie te fajne rzeczy, których bohaterowie innych gier zwyczajnie nie potrafią. Dzięki specjalnemu patchowi, Carl nie zdejmie już spodni, w związku z czym, gra nadal oznaczona jest jako M (Mature). To koniec afery z „Gorącą Kawą".

NOWE SZATY KSIĘCIA
Nienajlepiej wychodzi nam czekanie na nowego Prince of Persia, a w tym czasie zarówno tytuł, jak i fabuła gry przeszły kolejną metamorfozę. Nowa oficjalna nazwa, którą tym razem wymyślił Ubisoft to Prince of Persia The Two Thrones. Zmianie uległ także wątek otwierający grę. Książę powraca co prawda z kobietą do Babilonu, jednak nie tylko zastaje tam same ruiny, ale jego wybranka serca zostaje zamordowana. Przed śmiercią Kaileena uwalnia piaski czasu, które książę po raz trzeci postara się wykorzystać na swą korzyść. Nie będzie łatwo – okazuje się, że piaski obudziły w nim mroczne alter ego, które powoli przejmować będzie nad nim kontrolę.



DEVELOPER: CIRCLE STD.
WYDAWCA: CAPCOM
PLATFORMA: PS2, XBOX
TERMIN: PAŹDZIERNIK

JUŻ GRALIŚMY

WITHOUT WARNING

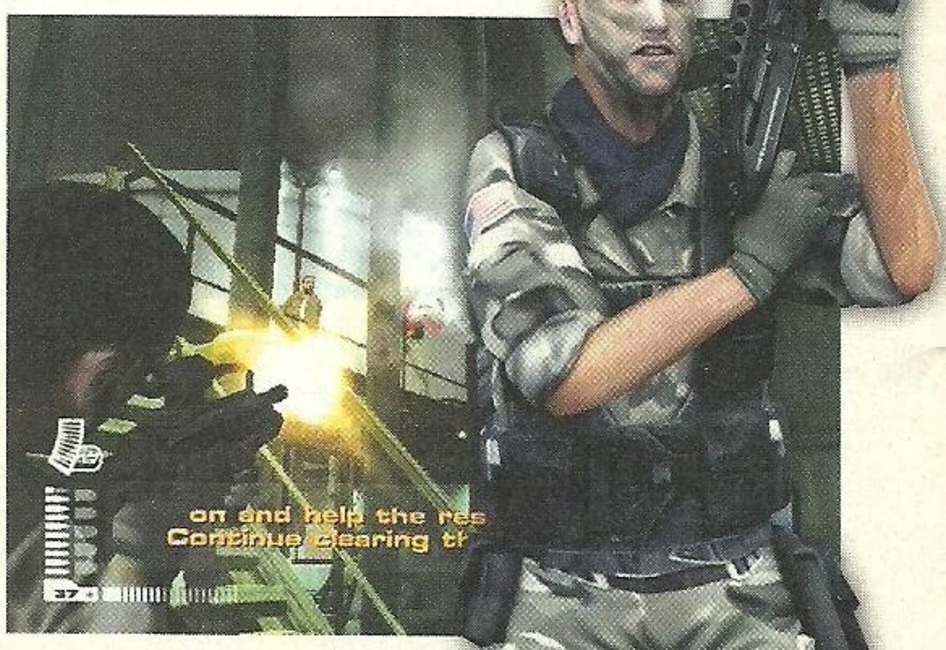
▶ CAPCOM UDERZA BEZ OSTRZEŻENIA!

Without Warning, to powstający właśnie wkład firmy Capcom w rynek strzelanek TPP. Akcja toczyć się będzie współcześnie, w gigantycznych zakładach chemicznych, które opanowane zostały przez zorganizowaną grupę przestępczą. Pozwólcie, że tu wyjaśnię: jeśli wyobrażacie sobie naprawdę wielką fabrykę – jesteście w błędzie. Wyobraźcie sobie jeszcze większą fabrykę, gigantyczną fabrykę, a dopiero sięgniecie rozmiarów tej z gry. Podobnie z grupą przestępczą. Należałoby ich raczej nazwać armią przestępczą. Jest ich setki i wyposażyli się w niemal każdy dostępny rodzaj sprzętu wojskowego (czołgów nie widziałem, ale to o niczym nie świadczy). Nasza grupa specjalna zostaje wysłana do opanowania sytuacji i uwolnienia ewentualnych zakładników. Niestety – już pierwsza misja kończy się śmiercią kilku członków składu, toteż zmuszeni jesteśmy wygrać tę wojnę „tym, co zostało". Tak też się dzieje.

Będziemy realizować misje kolejnymi, pozostałymi przy życiu żołnierzami. Jest więc szturmowiec, komandos i saper – z czasem liczba żołnierzy się zwiększy (dojdą posiłki). Od razu zastrzegę, że pierwszy kontakt z tytułem był nieco rozczarowujący, ale podejrzewam, że wiele się w niej jeszcze zmieni, stąd też dajmy szansę autorom. Na tę chwilę można powiedzieć, że Without Warning nieźle się zapowiada. Mało jeszcze możliwości u każdej z postaci. Można biegać, kucać, strzelać, rzucać granaty, chodzić w bok i wokół wybranego wroga, na którym zaznaczyliśmy marker. Grając snajperem mamy zoomowania widoku, ale i tu widać, że powiększenie „lunetowe" jest poważnie ograniczone. Przyzwyczajeni do ostatnich strzelanek, w których powiększenia osiąga się naprawdę kosmiczne, czujemy się z lekka rozczarowani. Spory jest też odrzut broni. Bardzo trudno jest walczyć z przeciwnikami, którzy z kolei mają AI samobójców. Widząc cię, z drobnymi, kosmetycznymi wręcz unikami i próbami chowania się tu i ówdzie, prą po prostu przed siebie, rozgniatając w końcu masą (przypomnijmy – są ich setki) o ile nie schowamy się w jakimś miejscu odpowiednim do obwarowania się ogniem. Z drugiej strony świetnie wypada silnik gry. Beczki eksplodują, a potem latają na prawo i lewo. Rury wypełnione gazem potrafią eksplodować w twarz jeśli zbyt mocno nadkruszy się je bronią – w jednym z pojedynków ze mną zginął tak cały oddział terrorystów: sami się „wyparzyli".

W Without Warning dorzucono też kilka mini gierek. Można unieszkodliwiać bomby łącząc kabelki (puzzle) albo wciskając przyciski w odpowiednim momencie (zręcznościówka). Będą też gierki na wyłączanie/włączanie zasilania przez odpowiednie zapamiętanie i powtórzenie kolejności przycisków. Wreszcie będzie też można traktować zamki wytrychem: tu wykażemy się delikatnością i sprytem jednocześnie. Widać więc, że Capcom wypracował ten tytuł przynajmniej w sferze koncepcyjnej. Na razie jednak jest grą, która wygląda znacznie lepiej, niż się w nią gra. Wstrzymajmy się z werdyktem, bo węszę, że chłopaki ostro jeszcze tuningują pewne elementy tego tytułu.

[Grabarz] ■■



ZEMSTA JEST SŁODKA

PAMIĘTASZ TYNIEC? TO JA, TWÓJ NAJGORSZY KOSZMAR

DOBRA PAMIĘĆ, SŁABE NERWY

UWIERZ MI, DOPADNĘ CIĘ

JESZCZE NIE SKOŃCZYŁEM

JESTEM JAK PIES MYŚLIWSKI

SPÓJRZ W SWOJE BOCZNE LUSTERKO

JEDEN STALOWY POCAŁUNEK, JEDNA ZABÓJCZA RYSA

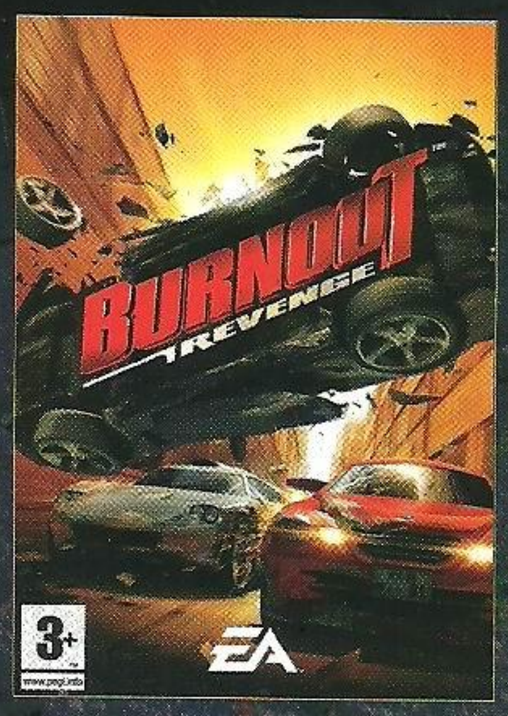
I TAK DALEJ, I DALEJ...

BO WIDZISZ ŻYCIE TO NIE BAJKA

ALE PLA

FRAJERÓW

BURNOUT™ REVENGE



XBOX
XBOX 360
WKRÓTCE
PlayStation.2
3+
www.pegi.info
Criterion GAMES

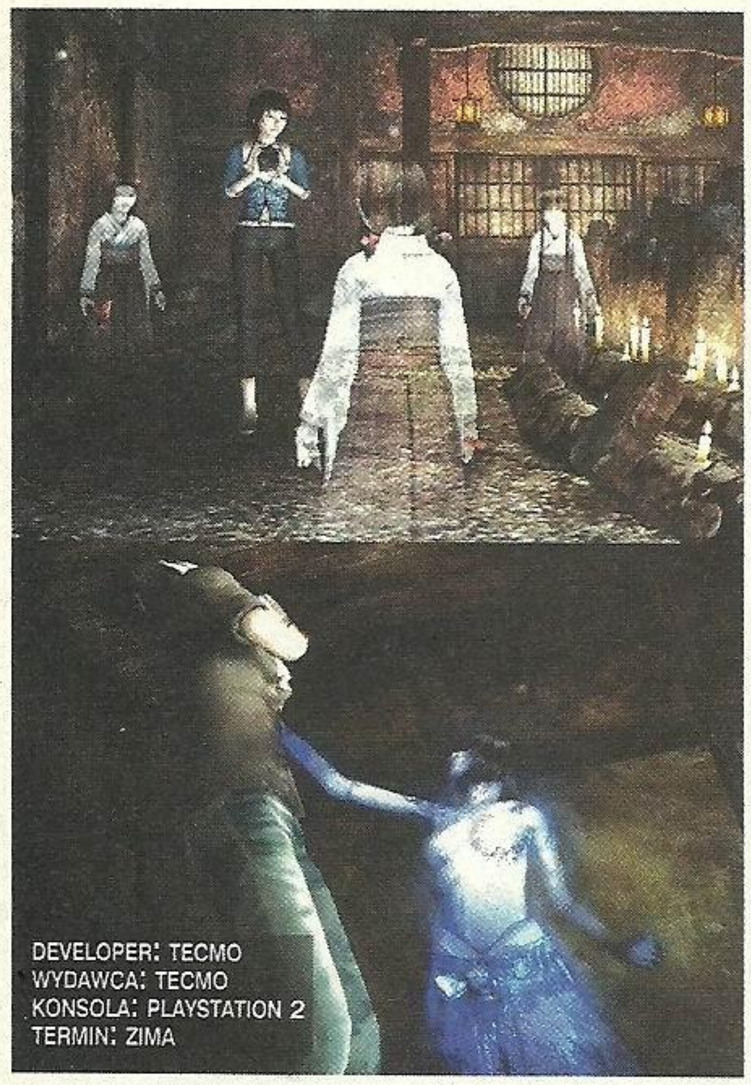
© 2005 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA oraz znak graficzny EA i Burnout są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znak graficzny Criterion Software oraz RenderWare są zastrzeżonymi znakami towarowymi Criterion Software Limited na terenie U.S.A i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki graficzne "PlayStation" oraz "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" jest znakiem towarowym Sony Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Xbox, Xbox 360, Xbox Live, oraz nazwy Xbox, Xbox 360, and Xbox Live są zastrzeżonymi nazwami oraz znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A i/lub innych krajów i są licencjonowane od ich właściciela. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.

BURNOUT™ LEGENDS
DOSTĘPNY NA
PSP™

www.ea.pl

GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2005
WINNER
RACING GAME OF THE YEAR 2005

EA™



DEVELOPER: TECMO
WYDAWCA: TECMO
KONSOLA: PLAYSTATION 2
TERMIN: ZIMA

FATAL FRAME 3 THE TORMENTED

► OGNIEM I APARATEM

Rei Kurosawa, japońska studentka zabija swojego narzeczonego. Nieumyślnie, bo wypadki samochodowe nie są czymś, co powoduje się celowo, ale to właśnie ona siedziała za kierownicą, kiedy auto wypadło z drogi. Dziewczyna przeżyła, ale tylko i wyłącznie po to, aby po wyczołganiu się z wraku stanąć oko w oko z koszmarem, jaki przygotować mogli wyłącznie najlepsi japońscy specjaliści od straszenia. W jednej chwili załamana Rei bezsilnie spogląda na pogiętą blachę samochodu i wypływającą spod niej krew chłopaka, a w następnym momencie stoi pośrodku wielkiej, opuszczonej posiadłości z latarką w ręku. W tym momencie zaczyna się akcja gry i od tego właśnie miejsca pokierujemy krokami przerażonej kobiety. Przed nami kilkanaście godzin walki nie tylko z uwięzionymi tu zjawami, ale także własnymi lękami.

Akcja Fatal Frame 3 ponownie ukazana zostanie z widoku tpp, dzięki czemu postać głównej bohaterki widoczna będzie na ekranie przez cały czas. Fani poprzednich części gry (w tym Banan) powinni ucieszyć się na wieść o tym, że Miku, bohaterka pierwszego Fatal Frame powróci i będzie tu jedną z grywalnych postaci. Młoda Kurosawa może liczyć natomiast na pomoc tajemniczej Kei, która (z tej racji, że jest duchem) pomoże jej poskładać tajemnicze ślady i niezrozumiałe omamy w jedną całość. Rei nie rozumie na przykład, dlaczego od dnia wypadku non stop śni jej się martwy narzeczony i dlaczego za każdym razem, kiedy się budzi, znajduje na ramieniu tatuaż z wizerunkiem węża. Bolesny i krwawiący tatuaż.

Ludzie nigdy jednak nie grali w tej serii głównych ról. Bohaterem Fatal Frame od początku był aparat fotograficzny – skuteczna broń przeciw straszydłom i omamom, a także jedyne urządzenie, przez które tak naprawdę można było je dostrzec. Aby zabić ducha, należy uwiecznić go na filmie i dlatego Waszym głównym zadaniem, oprócz szukania kluczowych dla akcji śladów będzie uzupełnianie klisz w aparacie. Rei, podobnie jak bohater czwartego Silent Hill, porusza się między dwoma alternatywnymi światami – normalnym (ha!) i demonicznym. Przechodzenie między nimi okaże się konieczne, jeśli Rei zechce odpowiedzieć na wszystkie nurtujące ją pytania i mroczne sekrety. A jedyną bronią, która będzie w stanie obronić ją przed czającymi się w każdym zakamarku zjawami będzie ten malutki aparat.

Tecmo obiecuje oczywiście mocno poprawioną i jeszcze bardziej mroczną grafikę wyciskającą z PS2 ostatnie soki. Już w listopadzie przekonamy się, jak autorom udało się to połączenie japońskiego świata mroku i snu na jawie. ■ ■

W PRODUKCJI

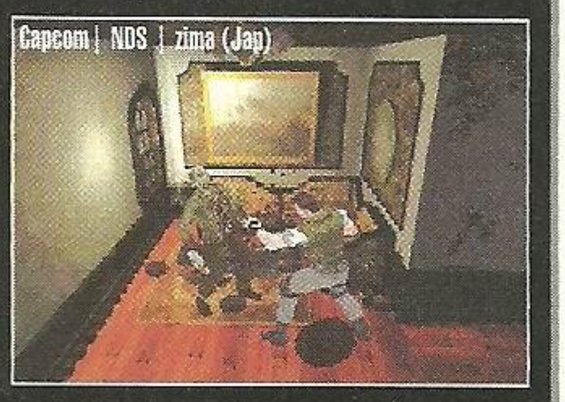
ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

STUART LITTLE 3

Stuart Malutki po raz trzeci ratuje dzień – tym razem jako bohater platformówki zbierał będzie fotografie, które rozsypały się po Nowym Jorku. Odzyskując zdjęcia, Stuart nierzadko skorzysta z pomocy innych postaci (w tym kota Snowbella). Oprócz biegania o własnych siłach, mysz podróżować będzie blisko piętnastoma wehikułami, w skład których wejdzie łódź, czołg, helikopter, deskorolka i firmowy, czerwony mini-samochód. Sympatyczna platformówka wydana zostanie w języku polskim z pełnym dubbingiem.

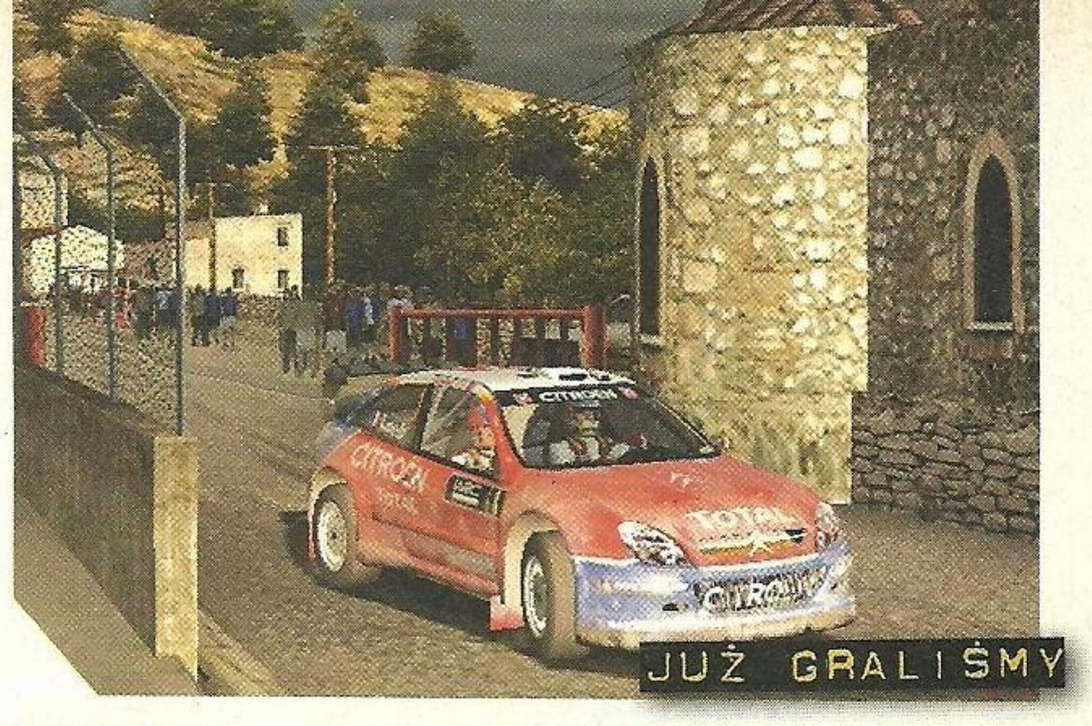
SUPER MONKEY BALL DS

Pomysł ten sam, co zawsze – złośliwa SEGA zamknęła w okrągłej bańce małpę, a naszym zadaniem jest przetransportować zwierza na koniec planszy, zgarniając po drodze banany. Konwersja Monkey Ball na NDS wiąże się naturalnie ze zmianami w sterowaniu. Górny ekran konsoli pokazuje świat gry w 3D, natomiast dolny posłuży do sterowania stylusem. Zapowiadają się długie godziny grania, z tej racji, że SEGA przygotowała blisko 100 plansz dla samotników, a także sześć mini gier (w tym hokej) dla czterech posiadaczy NDS.



BIOHAZARD DEADLY SILENCE

Przed Wami remake pierwszej części Resident Evil, tym razem na NDS. Będzie to niemal idealna konwersja dziewięcioletniej gry, Capcom obiecuje jednak nowe pułapki, zagadki i potwory, a w głównych rolach ponownie ujrzymy Chrisa Redfielda, Jill Valentine i Weskera. Zombie zmądrzały i w tej edycji przebijać się będą przez zamknięte drzwi. Stylus przyda się przy rozwiązywaniu zagadek, a także podczas walki – np. rysując po dolnym ekran DSa potniecie nożem zombiaka.



WRC: RALLY EVOLVED

► EWOLUCJA CZY DEGENERACJA?

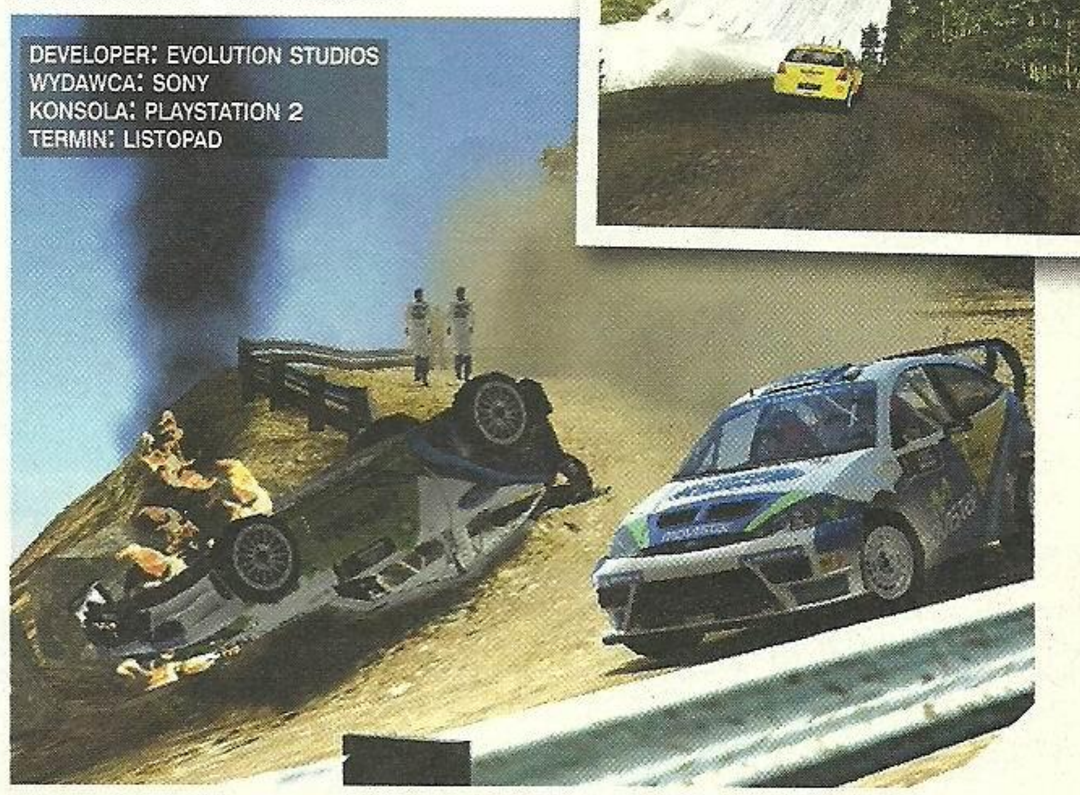
Ostatnio wiele się nie zmieniało w serii WRC, cały czas mieliśmy do czynienia z jedną z najlepszych i najładniejszych gier rajdowych na konsolach, ale programiści nie wprowadzali żadnych innowacji. Po przetestowaniu wczesnej wersji WRC: Rally Evolved mogę już spokojnie zapowiedzieć, że tym razem na trasach rajdowych napotkamy kilka interesujących zmian.

Developerzy postarali się wprowadzić do gry zdarzenia losowe, które sprawiają, że nigdy nie wiadomo czego spodziewać się za następnym zakrętem. Nawet na trasach, które dobrze już poznaliśmy. I muszę powiedzieć, że to całkiem fachowa nowinka – czasami zdarza się, że na trasie rozkraczy się samochód jednego z konkurentów, więc wypadając zza zakrętu będziemy musieli szybko zareagować i spróbować go ominąć. Podobnie jest z leżącymi na trasie głazami, lub belami siana albo innymi, niespodziewanymi przeszkodami. Twórcy twierdzą, że wśród niebezpieczeństw jakie będą na nas czyhać na trasach znajdzie się nawet powódź lub pożar lasu, ale mimo wyjeżdżenia dobrych kilku godzin nic takiego mi się jeszcze nie przytrafiło. W każdym razie – dodaje to trochę smaczku i dodatkowego ryzyka i tak już bardzo emocjonującej zabawie.

To wcale nie koniec nowości – w WRC: Rally Evolved otoczenie jest bardziej interaktywne niż w poprzednich częściach – gdy walniemy w drzewo posypią się liście, a niektóre kamienne murki lub inne przeszkody mogą się rozwalić, gdy w nie przydzwonimy. Do tego dochodzi o wiele bardziej „ludzki" pilot, który nie tylko informuje nas o kolejnych zakrętach lub przeszkodach na trasie, ale także krzyczy ze strachu lub jęczy, gdy w coś solidnie pieprzniemy. Dodatkowo wiarygodności dodają mu zająknięcia, gdy po stłuczce lub innym niebezpiecznym zdarzeniu wraca do normalnego opisywania trasy. Aha, czasami nas zgani za błędy lub pochwali za jakiś szczególnie dobrze przejechany odcinek.

Kolejną sprawą jest wprowadzenie uszkodzeń, które wreszcie mają wpływ na prowadzenie i zachowanie pojazdu – zniszczyć można każdą żywotną część fury – uszkodzenie silnika ograniczyło prędkość maksymalną i przyspieszenie, a układu kierowniczego sprawiło, że samochód zaczęło poważnie ściągać.

WRC jak zawsze wygląda fotorealistycznie i zachwyca widocznością aż po horyzont. I choć ta, bardzo wczesna jeszcze, wersja miała problemy z płynnością animacji i nieznacznym dorysowywaniem się obiektów, to możemy się spokojnie spodziewać, że w ukończonej grze nic takiego nie będzie miało miejsca. Sama jazda jest tak samo fajna jak w poprzednich częściach i choć czasami wydaje mi się, że fury są nieco za lekkie, to mam nadzieję, że programiści poradzą sobie z tym problemem. Bardziej martwi mnie jednak mała liczba odcinków specjalnych w grze – tylko trzy w każdym z wyścigów, co w sumie daje 48 tras. Niepokojąca jest także ich niewielka długość – trzy minuty spokojnie wystarczą, żeby każdy z odcinków przejechać. W przypadku liczby tras spadek w porównaniu do poprzedniej części wynosi 50 procent, a długość tras ucierpiała jeszcze bardziej. Czyżby ukłon w stronę niedzielnych graczy? Spoko, ale czemu kosztem fanów? **Marcellus** ■ ■

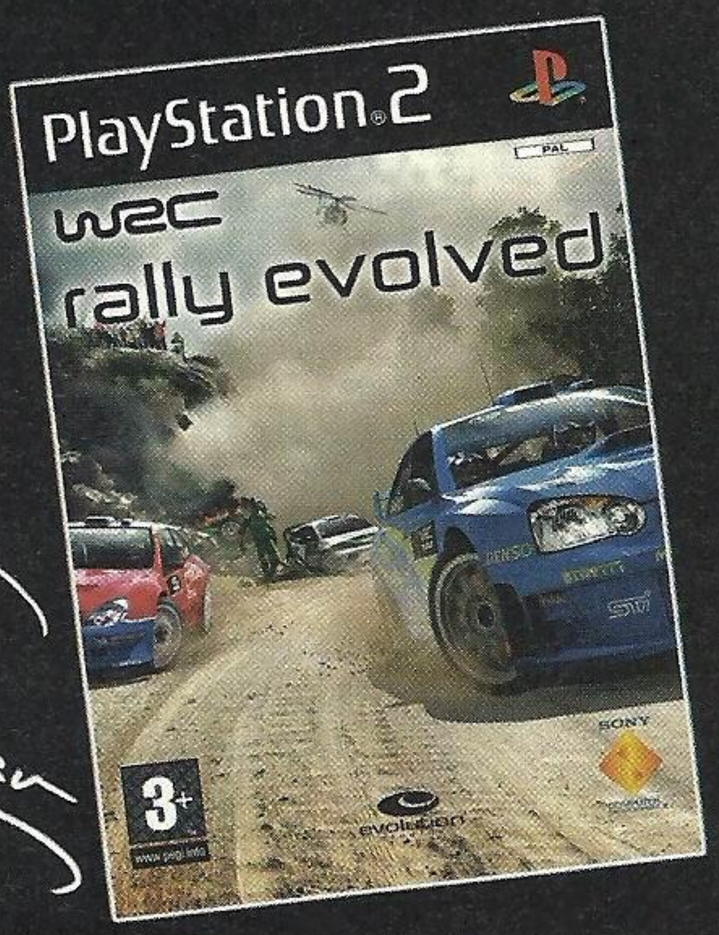


PlayStation®2

RALLY TEAM

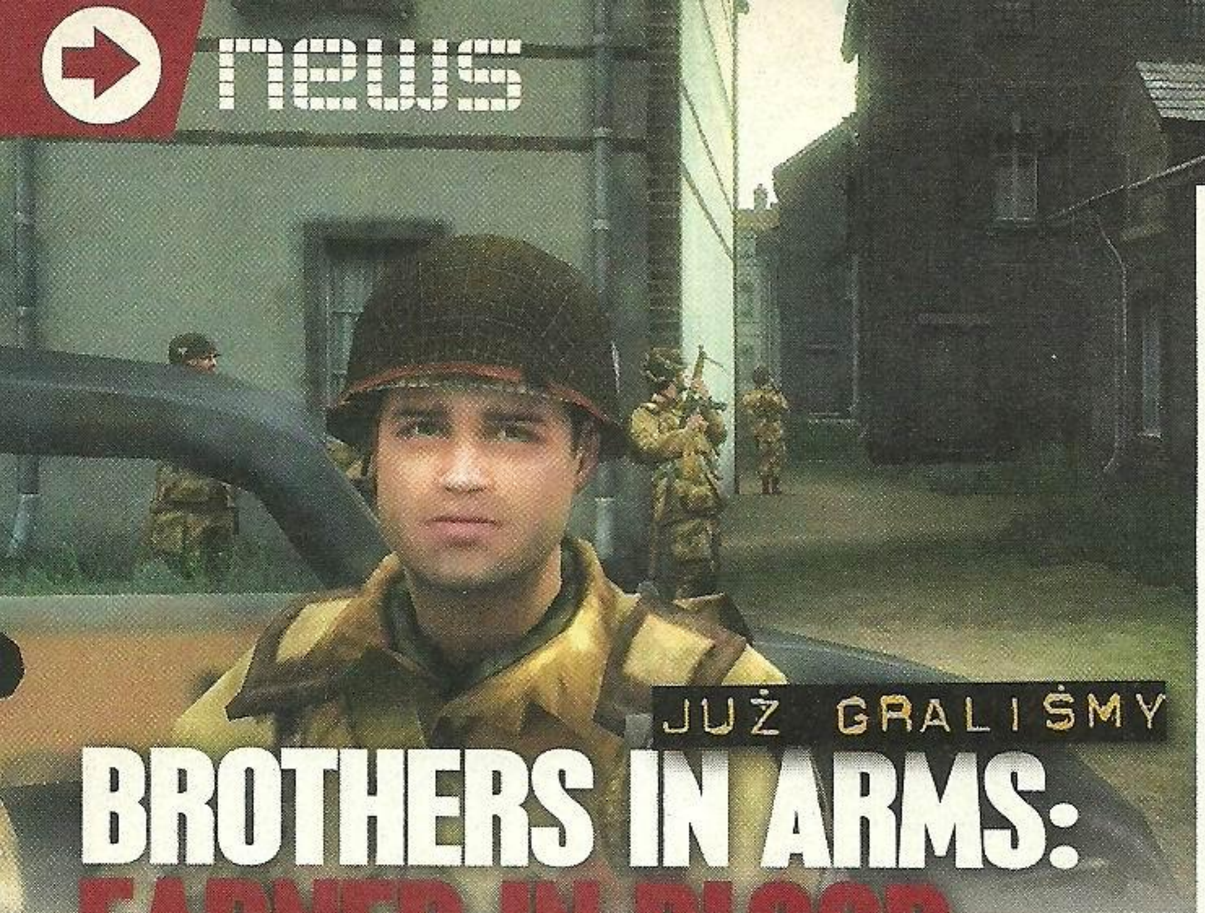
ZAPRASZAMY NA PIKNIKI RAJDOWE Z PLAYSTATION 2 RALLY TEAM:

WROCŁAW, 24 WRZEŚNIA	-	HALA LUDOWA, UL. WYSTAWOWA 1
POZNAŃ, 1 PAŹDZIERNIKA	-	C.H. M1, UL. SZWAJCARSKA 14
KRAKÓW, 8 PAŹDZIERNIKA	-	C.H. GALERIA KAZIMIERZ / EMPiK, UL. PODGÓRSKA 34
KRAKÓW, 9 PAŹDZIERNIKA	-	C.H. M1 / MEDIA MARKT, AL. POKOJU 67
WARSZAWA, 15/16 PAŹDZIERNIKA	-	PLAYSTATION EXPERIENCE W CENTRUM EXPO XXI, UL. PRĄDZYŃSKIEGO 12/14



Tomasz Kuchar

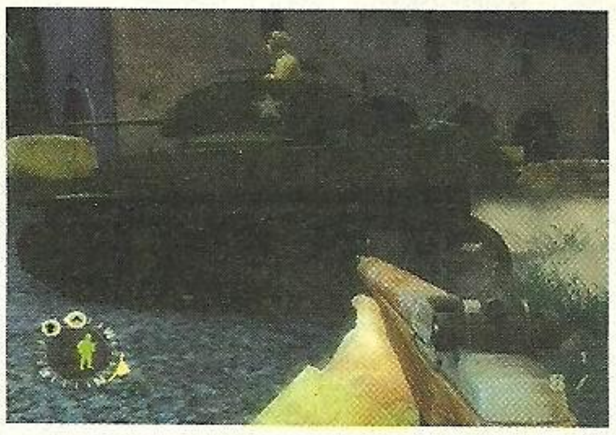
WRC RALLY EVOLVED - NAJLEPSZA GRA RAJDOWA NA PLAYSTATION 2. POLECA TOMASZ KUCHAR!



JUŻ GRALIŚMY

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

DEVELOPER: GEARBOX
WYDAWCA: UBISOFT
PLATFORMA: PS2, XBOX
TERMIN: PAŹDZIERNIK



► ODGRZEWANY KOTLECIK OD UBISOFTU

Ubisoft smaży kolejną część jednej z fajniejszych strzelanek na konsole, Brothers in Arms: Earned in Blood. Smaży, a może lepiej powiedzieć – odsmaża, ponieważ zmiany w stosunku do poprzedniej wersji będą doprawdy homeopatyczne. Tym razem poprowadzimy do boju świeżo awansowanego dowódcę, który przewodzić ma dwóm kilkuosobowym oddziałom żołnierzy. Autorzy przechwalali się, że będziemy mogli podziwiać cztery razy dokładniejsze tekstury scenografii i aż szesnaście razy bardziej realistycznych żołnierzy. Brzmi to nieźle, aczkolwiek mam poważne wątpliwości co do tego, jak liczy czy też mierzy się „realistyczność" żołnierzy.

Widać jednak Ubisoft potrafi. Wepchnięto, w i tak już nadwerężający moce konsoli silnik, nieco ulepszeń. Nie ukrywam, byłem zaskoczony, kiedy z drzewa wokół którego rozgrywała się strzelanina odfrunęły ptaki, a potem mogłem z nieukrywaną fascynacją przyjrzeć się słońcu przenikającemu przez liście. Więcej elementów środowiska jest teraz „niszczalnych". Na przykład, po trafieniu z broni wielkiego kalibru (testowałem czołg) odłupują się fragmenty muru. Sympatycznie wiedzieć, że tak starają się nam dogodzić. W zestawie są też dodatkowe mapy do multiplayera, który teraz ma śmigać znacznie płynniej i krócej się ładować – tego jednak jeszcze nie mogłem sprawdzić.

Smacznie za to zapowiadają się misje kooperacyjne, które dołożono do zestawu. Nie są to normalne misje z gry dla jednego gracza, a dołożone zadania dla dwóch osób, na specjalnie przygotowanych mapach. Kolejny plus. Zmieniła się wreszcie na lepsze inteligencja przeciwników. Dodano im nieco adrenaliny i stali się oni wyraźnie agresywniejsi. Mało tego. Dotychczas przeciwnicy dość schematycznie reagowali na posunięcia naszych oddziałów. Teraz wyraźnie się to zmienia. Przeciwnicy dokonują na przykład przegrupowania, żeby nie dać się otoczyć. I wygląda to bardzo naturalnie, ponieważ stoją przyglądając się sinej dali, następnie wypatrzywszy nas kryją się, by zacząć strzelać, a kiedy w zasięgu ich wzroku pojawia się oddział próbujący zajść ich z boku, natychmiast się wycofują i zajmują pozycje, które pozwolą im w jak najwygodniejszy sposób zawalczyć z pierwszym wrogiem znajdującym się w zasięgu ich ognia. W tej sytuacji troszkę kaprawo poruszają się nasze oddziały, które – co muszę przyznać z przykrością – kilkukrotnie miały poważne problemy ze zinterpretowaniem tego, gdzie chciałbym, żeby się przemieściły. Póki nasi żołnierze mają stać na ziemi, w zasadzie nie powinno być problemów. Te zaczynają się, kiedy sugerujemy na przykład, żeby oddział wszedł na piętro zrujnowanego budynku. Nic z tego. Chłopaki zostają na dole i ustawiają się dokładnie pod punktem docelowym. Niedopatrzenie wygląda na drobne i może zostać naprawione.

Szkoda też, że jednak – mimo wszystko – nowy Brothers in Arms ma tak niewiele nowości do zaoferowania. Jako fan strzelanek nie obraziłbym się na jakieś zupełnie nowe rozwiązania. A tak, na otarcie łez mam tylko tryb kooperacyjny. Z finalną oceną jednak jeszcze się wstrzymajmy. **[Grabarz]** ■ ■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

BUZZ

Buzz to po prostu quiz dla maksymalnie czterech osób – na ekranie pojawiają się pytania, a gracze rywalizują o to, kto pierwszy poda poprawną odpowiedź. Taka „Familiada", choć porównanie do tego urągającego dobremu smakowi programu jest może nie na miejscu. Buzz interesuje nas z dwóch powodów – po pierwsze, do gry będą dodawane specjanle przyciski na kabelkach, używane zamiast padów. Po drugie zaś, są czynione starania by gra ukazała się w polskiej wersji.

SERIOUS SAM 2

Druga część popularnego shootera wyprodukowanego przez Chorwatów zmierza tylko na PC i Xboxa, pomijając tym razem PlayStation 2. Oprócz masakry setek głupich monstrów autorzy obiecują wiele usprawnień w postaci możliwości śmigania pojazdami mechanicznymi, bądź też licznych zabaw w multipayerze, także w trybie kooperacji. Pierwsze spotkanie z tym duchowym spadkobiercą Duke Nukem było przyjemne, mamy nadzieję, że drugie przebiegnie równie udanie.

TRAUMA CENTER

Dotykowy ekran NDSa jest świetnym pomysłem, o ile znajdzie sie ktoś, kto potrafi go wykorzystać. Podobnie zresztą sądzimy o kontrolerze do Revo, ale o tym gdzie indziej. Trauma Center to gra... lekarska, w której gracz – chirurg prowadzi wirtualne operacje na ludzkich organach przy pomocy stylusa. Narzędzia zmienia się dotykając stylusem ikonek, zaś uczynna pielęgniarka w białym kitlu zalotnie zerka z górnego ekranu, udzielając rad i służąc pomocą. To jak? „Siostro, skalpel"?

newsflash

CAPCOM WSZYSTKO WYDA
Mistrzowie gier akcji i tytułów „innych" są też jednym z największych japońskich wydawców. Dzięki nim, w drugiej połowie listopada 2005 Japończycy cieszyć się będą zlokalizowaną wersją gry God of War. Nie zapominajmy, że wcześniej Capcom wydał na japońskim rynku takie tytuły, jak Grand Theft Auto i Vice City, a w przyszłości postara się przemycić także San Andreas. Na tydzień przed sklepową premierą Boga Wojny, Japończycy pobawią się również grą Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Aha, nie narzekajmy już więcej na europejskie opóźnienia, okej?

LARA I RAMIRO W JEDNYM PUDLE
Jak przeczytacie w tym numerze N+, gra Total Overdose warta jest poświęcenia większej ilości czasu. Doskonale wie o tym firma Eidos, która do każdego egzemplarza gry dorzuci dysk DVD z materiałem na temat Tomb Raider: Legend. Co na płycie? Poza kilkoma ujęciami z wczesnej wersji gry, możemy sprawdzić, co na jej temat mają do powiedzenia twórcy – Toby Gard, Riley Cooper, Eric Lindstorm i kompozytor Troels Fohlman. A ponieważ Legend zapowiada się jako najlepszy Tomb Raider w historii serii, warto zainteresować się bonusową płytą.

CZYM JEST PSP2TV?
To było nieuniknione. Grupa Team Xtender pracuje nad urządzeniem, dzięki któremu PlayStation Portable wreszcie podłączymy pod telewizor. Niestety, maszyna komunikuje się z odbiornikiem wyłącznie za pomocą kabla chinch, w związku z czym uzyskany na nim obraz nie będzie najwyższej jakości. Oprócz wyjścia na telewizor (a także oddzielnego na słuchawki), PSP2TV wyposażono w złącze na kontroler PS2, dzięki czemu komfort grania podniesie się przynajmniej o dwie klasy. Co więcej. Gotowe urządzenie kosztować będzie od 120 do 150 dolarów i przyda się głównie osobom, które zacumowały z PSP w jednym miejscu na dłużej.

NEED FOR BLACK!
W listopadzie na półkach sklepowych znajdziemy zarówno podstawową wersję wyścigów, jak i specjalną, nieco droższą edycję o nazwie Need for Speed: Most Wanted Black Edition. Co w zestawie? Sporo – ekskluzywne samochody, nowe rodzaje wyścigów, a także specjalnie na tę okazję zmodyfikowane pojazdy, których nie znajdziemy w podstawowej wersji gry. Poza tym, Black Edition to także wywiad z i modelką Josie Maran (nowa twarz Need for Speed), programistami oraz pełno koncepcyjnych grafik.

DIRGE OF CERBERUS OPÓŹNIONE
Powodem opóźnienia jest fakt, że program służący do testów online wymaga jeszcze kilku szlifów. Betatesty sieciowej części gry rozpocząć się miały pierwszego września, jednak Square Enix przełożyło eksperyment na bliżej nieokreślony termin. Mimo iż Dirge of Cerberus będzie strzelanką offline, „kwadratowi" uparcie obiecują dodatkowy tryb „online battle", w którym zmierzy się nawet dwudziestu strzelców jednocześnie. Postęp prac nad grą ocenia się na 60 procent.

KONAMI

LICZY SIE TYLKO FUTBOL

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

gram.pl Z CDPROJEKT

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PlayStation.2 PSP PC DVD ROM

3+ ™ www.pegi.info

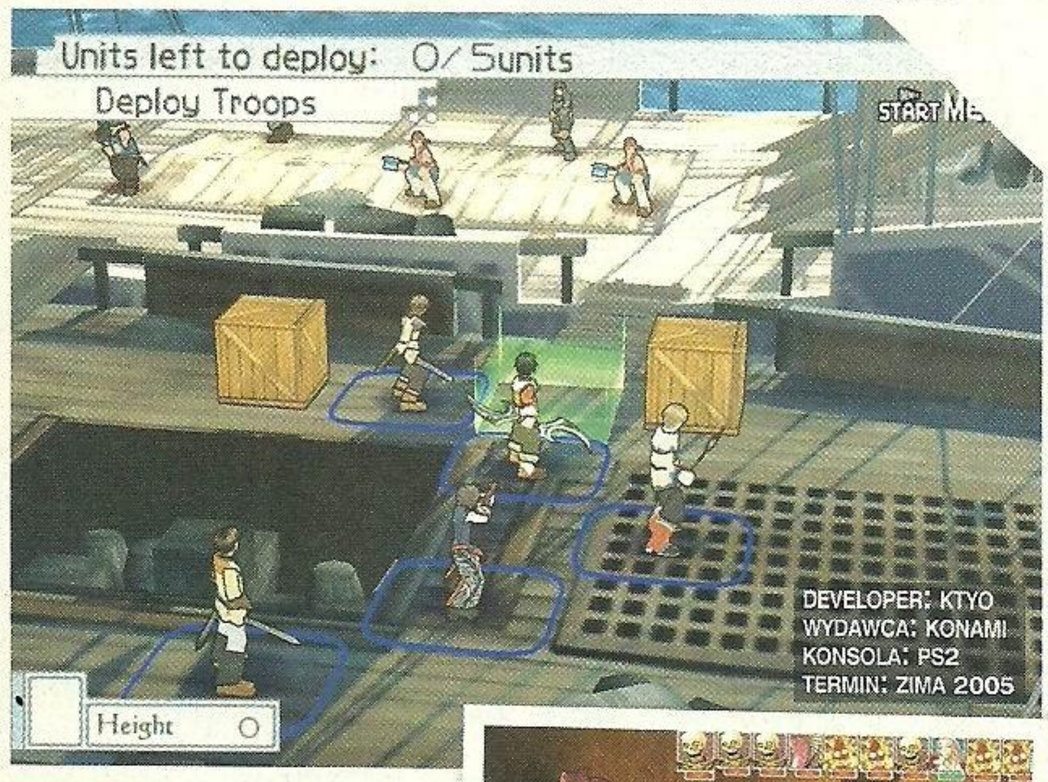
W sklepach już od października

www.pes5.net

©1996 JFA. ©2002 JFA.MAX. ©2001 Korea Football Association.
Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. "adidas", the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Produced under License from Chelsea FC Merchandising Limited. www.chelseafc.com The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. ™ & © 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI

SUIKODEN TACTICS

► ZMIANY NA FRONCIE JAPOŃSKICH RPG?

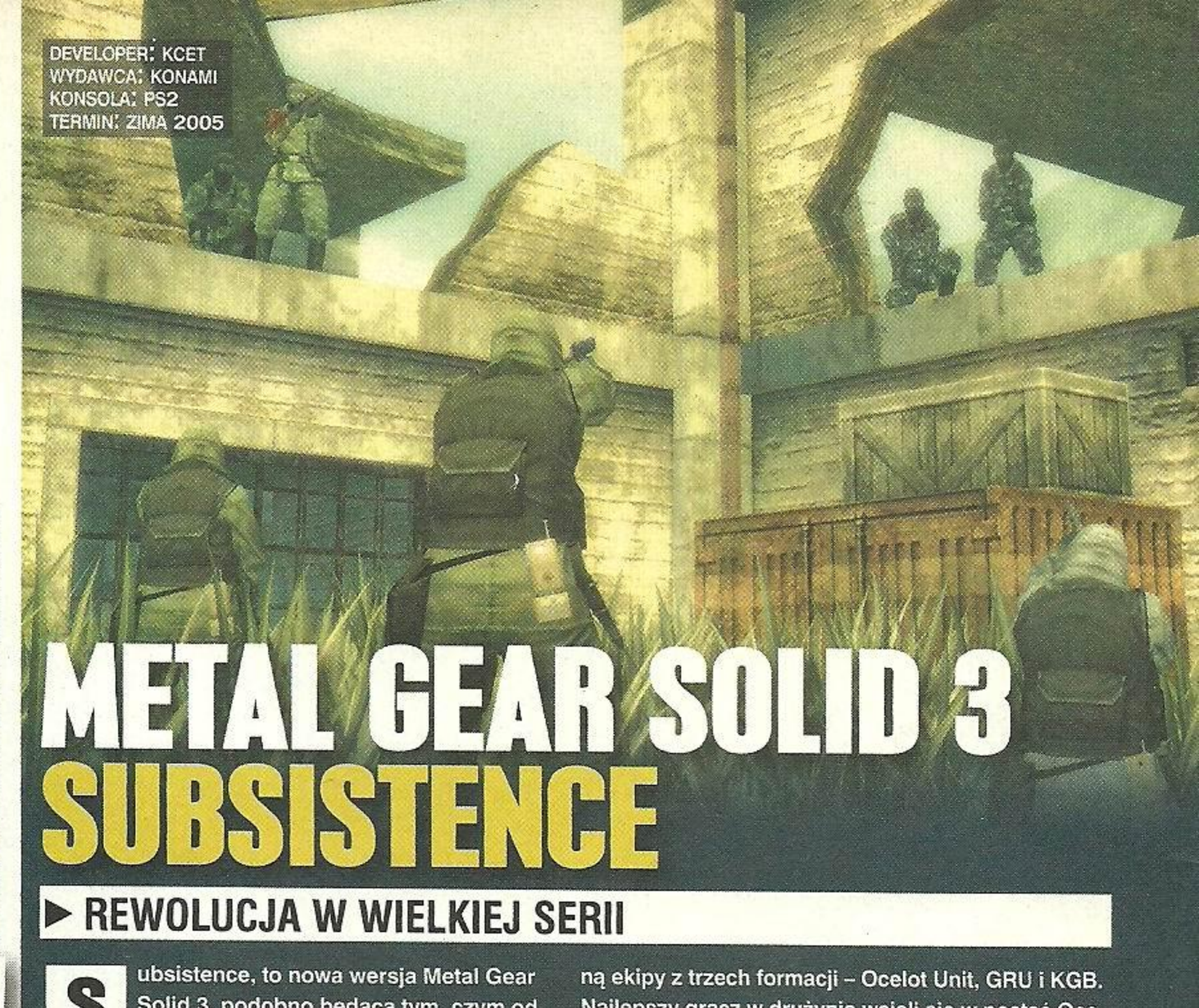


Zbliżający się Suikoden Tactics w dużym stopniu przypominać będzie czwartą część serii, ale to nie powinno nikogo specjalnie dziwić, gdyż historia nowej odsłony (znanej w Japonii pod nazwą Rhapsodia) rozegra się dokładnie na kilka lat przed wydarzeniami z Suikodena IV. Jednak akcja piątej części gry nie koncentruje się wokół tradycyjnej dla serii grupy 108 Stars of Destiny, która w każdej edycji Suikodena liczyła dokładnie stu ośmiu (!!) grywalnych bohaterów. Zamiast tego, Tactics pozwoli nam wypróbować „jedynie" pięćdziesięciu zawodników, zgłębiających oczywiście sekrety magicznych Runów. Oprócz tego nasza liczna drużyna postara się znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego pokojowa dotąd rasa ryboludzi (!) zaczęła terroryzować lądy, nie mając ku temu najmniejszych powodów.

Bohaterem, który poprowadzi dzielną, pięćdziesięcioosobową drużynę w stronę prawdy, będzie Kyril, młody fachowiec sprawnie władający dwoma mieczami. Suikoden Tactics co prawda postara się opowiedzieć zupełnie nową historię, jednak nie zabraknie w nim postaci, które przewinęły się wcześniej przez tę serię. Uśmiechniecie się już choćby na początku gry, kiedy poznacie bohaterów Suikodena IV („bezimiennego" oraz jego najlepszego przyjaciela Snowe'a), którzy jako dzieci dopiero szkolą się w wojskowym rzemiośle. Ta sekcja gry posłuży Wam za samouczek i właśnie tu po raz pierwszy poznacie wspomnianego Kyrila. Cóż, jeśli jesteście fanami serii, na pewno fajnie będzie zobaczyć Snowe'a jako dzieciaka, który trenuje przed wstąpieniem do straży, jednak osoby rozpoczynające dopiero swoją przygodę z grą raczej tego nie docenią. Szkoda, gdyż Konami zapowiada obecność większej ilości znajomych twarzy, w tym Kiki i Kenetha.

Pomijając jednak drobne smaczki, programiści postawili sobie przy okazji tej gry dwa główne cele. Po pierwsze – uczynić Suikodena bardziej przystępnym i atrakcyjnym dla przeciętnego fana rpg, a po drugie – nie stracić klasycznego dla serii klimatu i wyglądu, które to cechy uczyniły ją rozpoznawalną na całym świecie. W tej odsłonie Suikodena Konami wprowadza również pewne ciekawe ułatwienie. Kiedy zdecydujecie się już, w które miejsce ruszyć swoją postać, natychmiast pojawi się specjalne okienko informujące, co czeka bohatera po przesunięciu go w zaproponowane przez Was miejsce. Takie rozwiązanie oczywiście eliminuje granie na chybił trafił dając nam dokładny wgląd w skutki podjętej decyzji. W trakcie walk nie zabraknie też zespołowych ataków poniewierających przeciwnikiem niczym zabawką, a żadna wojna nie obędzie się bez czarów posegregowanych według żywiołów ognia, wiatru, wody, ziemi, światła i ciemności.

A więc, z jednej strony czekamy na kolejną taktyczną grę rpg, z drugiej zaś – na tytuł, który postara się zmienić skostniały i nie reformowany od lat wizerunek japońskich taktycznych erpegów. ■ ■



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

► REWOLUCJA W WIELKIEJ SERII

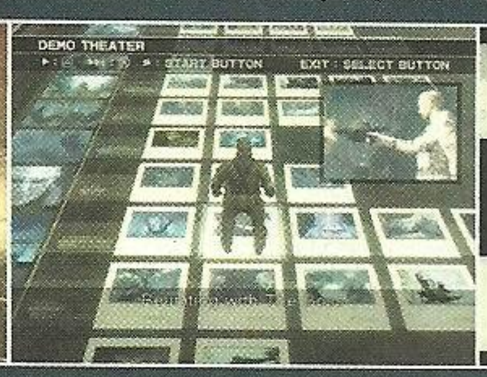
Subsistence, to nowa wersja Metal Gear Solid 3, podobno będąca tym, czym od samego początku powinien być Snake Eater. Po raz trzeci, po VR Missions i Substance, Kojima i jego ekipa zamierza wyciągnąć od fanów kasę za coś, co spokojnie mogło (i powinno!) znaleźć się w pierwotnej wersji gry. Tym razem jednak nie ma co narzekać, bo szykują się nie tyle drobne zmiany, co prawdziwa rewolucja w serii. A to za sprawą nowego widoku tpp – kamera umieszczona zostanie niżej i dokładniej pokaże, co znajduje się przed bohaterem, dzięki czemu przełączanie się na fpp nie będzie konieczne – oraz dołączeniu do zestawu projektu znanego dotychczas jako Metal Gear Online. Przy obu tych innowacjach tryb Snake vs Ape, w którym Snake zapoluje na małpy na nowych planszach, czy dwa MSXowe Metal Geary, są tylko mało znaczącymi dodatkami. Podobnie jak Duel Mode pozwalający na walkę z wybranym bossem po ukończeniu gry, czy Demo Theatre, w którym obejrzymy dowolny film przerywnikowy.

„W końcu możliwa jest zabawa w MGS z innymi graczami w sieci, a do tego udało nam się zachować klimat serii." mówi Hideo Kojima. W pięciu trybach gry online najważniejsze będzie naturalnie wykorzystanie technik CQC i skupienie się na skradaniu, a oznacza to ni mniej, ni więcej, że da się położyć w trawie i czołgać, przykleić do ścian, a także schować w kartonowym pudle. Mało tego, możliwe będzie rzucenie na ziemię pisma z roznegliżowanymi paniami, co na kilka sekund unieruchomi przeciwników, wystawiając ich na ostrzał lub dając czas na ucieczkę.

Nowy widok tpp ułatwi zabawę dając lepszy przegląd pola gry, na którym przeciwko sobie stanową ekipy z trzech formacji – Ocelot Unit, GRU i KGB. Najlepszy gracz w drużynie wcieli się w postać Ocelota, Snake'a i majora Raikova, przy czym ten ostatni raczej nie ma szans stać się popularną i lubianą postacią, bo znany jest z morderczej techniki walki zwanej w pewnych kręgach jako „pestkowanie".

Spośród pięciu trybów zabawy dwa to standardowe deathmatche (normalny i drużynowy), a jeden stanowić ma odmianę capture the flag. Ciekawie prezentują się za to Sneaking Missions, w których Snake musi wykraść przedmiot chroniony przez pozostałych graczy, oraz Rescue Mission. W tej drugiej jedna drużyna musi transportować pewien przedmiot i bronić go przed chcącymi go zniszczyć przeciwnikami. Zabici w tym trybie nie odrodzą się i jedyne, co będą mogli zrobić, to pojawić się na polu walki jako duchy. Potyczki toczyć się będą na trzech mapach znanych ze Snake Eater, a do tego dojdą oczywiście nowe; przygotowane z myślą o Subsistence – Lost Forest, Ghost Factory, Kill House, oraz kilka innych, jeszcze niepotwierdzonych.

Najnowszy trailer gry nie zerwał z tradycjami i, jakże by inaczej, pojawiło się kilka scen, których nikt nie skomentował, a po których rodzi się setka pytań i domysłów. Snake trzymający miotacz ognia prawdopodobnie oznacza, że do dyspozycji oddane zostaną nowe bronie, ale już z odgadnięciem, o co chodzi z pojawiającym się przez pewien czas napisem „Best in USB" mamy problem. Czyżby jakaś możliwość połączenia z PSP? Tajemniczą scenę z postacią okrążoną przez grupę niewidzialnych przeciwników również pozostawiono bez komentarza. Na rozwiązanie tych zagadek przyjdzie jeszcze poczekać, ale dobrze, że za poznanie tajemnicy zapłacimy tylko raz – kupując grę, bo opłat za zabawę w sieci zwyczajnie nie będzie. ■ ■



newsplash

WYGADANY KSIĄŻĘ
Prince of Persia: Sands of Time wyróżniał się kapitalną narracją, którą książę prowadził podczas gry. Szkoda, że Warrior Within maksymalnie skupił się na walce, przez co głos bohatera nie odegrał w nim większej roli. Ubisoft obiecuje, że w trzeciej części gry, oba te elementy znajdą należne im miejsce. Dobrą nowiną jest to, że w roli księcia ponownie usłyszymy pana o imieniu Yuri Lownethal – aktora debiutującego w Sands of Time. Rolę mrocznego księcia weźmie na siebie Robin Atkin Downes, aktor mający na koncie blisko 60 zdubbingowanych gier.

SAMURAI CHAMPLOO NA PS2
Mimo iż na PS2 gier o samurajach nigdy nie brakowało, Bandai zdecydowało się przenieść na tę platformę 26-odcinkowe anime, pod tytułem Samurai Champloo. Bajka jest o tyle oryginalna, że miesza w sobie staro japońską kulturę (samuraje!), ze współczesnymi rytmami hip hopu. Samurai Champloo to historia nastoletniego chłopaka, który przez przypadek ratuje życie dwójce samurajów – Jinowi i Muegenowi. Dzielna trójka wyrusza na wyprawę w poszukiwaniu legendarnego samuraja pachnącego kwiatkami. Ha. Serial Samurai Champloo przewija się właśnie przez amerykańskie kablówki, natomiast zimą zostanie wydany na płytach UMD.

PS2 I PSP BĘDĄ KRWAWIĆ
Sony nabyło prawa do licencji Blood the Last Vampire, krwistego anime którego nowa emisja rozpocznie się w Japonii jesienią tego roku. Japoński gigant produkował będzie gry podszyte marką Blood, które huczny pochód przez sklepy rozpoczną w 2006 roku. Blood to nie pierwsza japońska licencja kupiona przez Sony. Poprzednio, identyczny los spotkał chociażby znane anime Bleach.

LUMINES NA KOMÓRKI!
Gameloft, bodaj najzdolniejsza firma pisząca gry na telefony komórkowe nabyła licencje dwóch najlepszych gier logicznych tego roku. Na słuchawce będzie można niebawem zagrać w Lumines oraz w Meteos, na którego NDSową premierę w Europie ciągle czekamy.

NADAL TRWA : MEGA WYPRZEDAŻ !

REnoma
firma wysyłkowa

czynne codziennie!
7 dni w tygodniu od 9:00 do 19:00

ul. Budowlana 9c/38
05-300 Minsk Mazowiecki

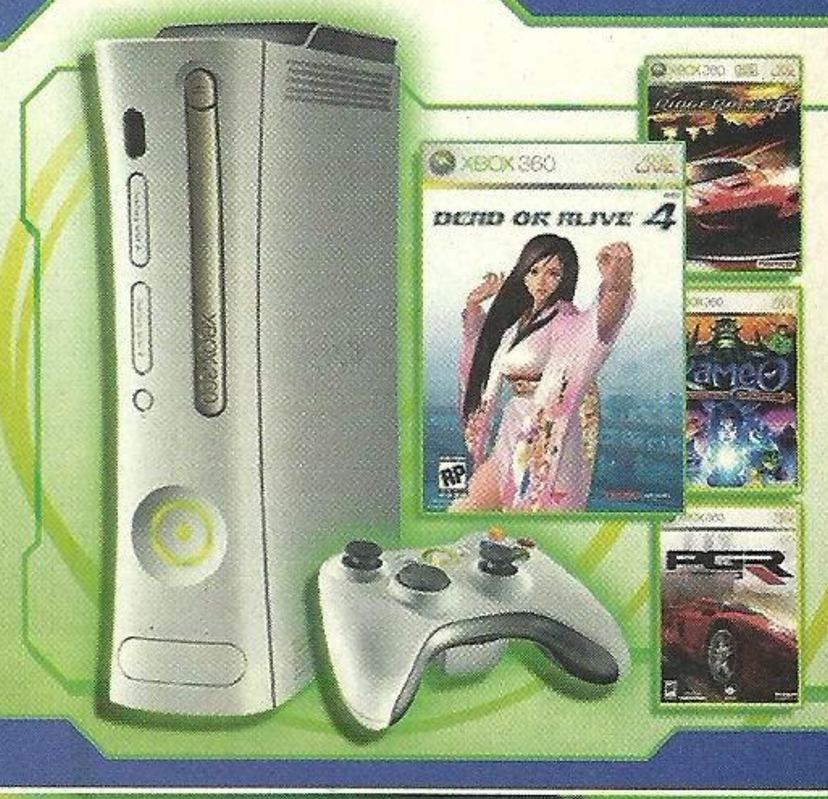
renoma74@wp.pl

tel. 0 602 32 36 91

PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA NA NOWĄ KONSOLE ORAZ GRY XBOX360

ATRAKCYJNA CENA

WYSYŁKA PO PREMIERZE (LISTOPAD 2008)



GRY NA KONSOLĘ XBOX PO 69ZŁ **GRY NA KONSOLĘ XBOX PO 69ZŁ** **GRY NA KONSOLĘ XBOX PO 69ZŁ**

WŁADCA PIERŚCIENI POWRÓT KRÓLA, VAN HELSING, SPLINTER CELL PANDORA, WHACKED, GAUNTLET, NFS UNDERGROUND, MISSION IMPOSIBLE, DIE HARD VENDETTA, TD OVERDRIVE, BRUTE FORCE, PRISONER OF WAR, OUTRUN2, NBA 2003, OO7, WORMS 3D, RAINBOW SIX 3, REGIN OF FIRE,BROKEN SWORD, GHOST RECON, CEL DAMAGE, HUNTER THE RECKONING, TY THE TASMANIAN TYGER2, GENMA ONIMUSHA, ESPN BASKETBALL, , GROUP CHALLENGE, TONY HAWK UNDERGROUND

PlayStation 2

PS2	689,-	od 449,-			
JOYPAD	109,-	89,-	MORTAL KOMBAT DECEPTION	79	59
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-	NBA 2005	179,-	119,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	brak,-	NBA STREET 3	179,-	149,-
PILOT DVD	99,-	tel.	NEED FOR SPEED UNDER.	79,-	69,-
PILOT DVD SONY	tel.	tel.	NEED FOR SPEED UNDER. 2	159	119
ACE COMBAT 5	179	139	**Medal of Honor wojna w europie**	169	129
007James Bond Evrything or nothing	79	59	ONIMUSHA3	149	59
BROTHERS IN ARMS	169	119	PRINS OF PERSIA 2	129	99
BURNOUT 3	179,-	139,-	Medal of Honor Frontline	79	59
CALL OF DUTY	159	119	PRO EVOLUTION SOCCER 4	139	109
CASTLEVANIA	79	69	RATCHET AND CLANK 3	79,-	69,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-	RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-	SHADOW OF ROME	179,-	149,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-	SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
COLIN 5	99	79	SILENT HILL 4	199,-	149,-
Cold Winter	179	139	SOCOM 2	99	69
DESERT STORM 2	149,-	119,-	SOUL CALIBUR	139,-	109,-
CONFLICT VIETNAM	119	99	SPIDER-MAN 2	129	99
CRASH NITRO	189,-	139,-	SPLINTER CELL	119,-	99,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-	**Medal of Honor Rising Sun**	79	59
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-	SPLINTER CELL PANDORA	129,-	99,-
DEVIL MAY CRY 3	159	139	SSX 3	79	69
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-	SUIKODEN 4	199,-	169,-
DRAGON BALL Z 3	179,-	149,-	TEKKEN 4	99,-	69,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-	**Max Payne 2** The Fall of MaxPayne	119	89
EYE TOY	109,-	99,-	TENCHU	199,-	99,-
FIFA 2050	185,-	149,-	**Resident Evil** OutbreakBreak File #1	79	59
FIFA STREET	179,-	139	**Resident Evil** OutbreakBreak File #2	179	139
FIGHT NIGHT 2	169	139	THE PUNISHER	159	119
FINAL FANTASY X	79	69	THE SIMS BUSTIN OUT	89	69
FINAL FANTASY X2	79	69	**Star Wars Episode III**	169	129
FREEKSTYLE	199,-	99,-	TIMESPLITTERS 3	179,-	139,-
GATEWAY 2	79	59	TOCA2	189,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-	**Tekken 5**	159	139
GOLDEN EYE	169,-	149,-	TONY HAWKS 4	99,-	89,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-	TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
GRAN TURISMO 4	159	129	TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
GTA SAN ANDREAS	159	139	TRANSFORMERS	199,-	149,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-	TRUE CRIME	99,-	69,-
JAK AND DEXTER	79	69	TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	79	69	URBZ:sims in the city	169,-	129,-
JAK AND DEXTER 3	79,-	69,-	VAN HELSING	99	69
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-	V-RALLY 3	119,-	99,-
RETURN OF THE KING	99,-	69,-	**Splinter Cell Pandora Tomorow**	159	119
LOTR: TRZECIA ERA	79	59	WRC 2	79,-	69,-
MERCENARIES	189,-	149,-	WRC 3	99,-	79,-
METAL GEAR SOLID 3	159	139	WRC 4	99	79
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-	INNE	tel.	tel.

PSP

PSP	tel.	tel.
memory 512mb	280zł	tel.
memory 1GB	400zł	tel.
folijka HORI	50zł	tel.
Ape Escape	189zł	149zł
ATV Offroad	189zł	149zł
Burnout Revenge	179zł	149zł
Coded Arms	189zł	149zł
Colin Rally 5	189zł	149zł
Darkstalkers Chronicle	189zł	149zł
Dead to Rights	189zł	149zł
Death Jr.	189zł	149zł
Dynasty Warriors	189zł	149zł
F1 Grand Prix	189zł	149zł
FIFA Soccer	189zł	149zł
Fired Up	189zł	149zł
Ghost in the Shell	189zł	149zł
Gretzky NHL	189zł	149zł
GripShift	189zł	149zł
Hot Shots Golf	189zł	149zł
Lumines	189zł	149zł
Marvel Nemesis	189zł	149zł
MediEvil	179zł	149zł
Mercury	189zł	149zł
Metal Gear Acid	189zł	149zł
Metal Gear Acid 2	189zł	149zł
Midnight Club 3	179zł	149zł
MLB	189zł	149zł
MVP Baseball	189zł	149zł
Namco Museum	189zł	149zł
NBA Live 06	189zł	149zł
NBA Street	189zł	149zł
NFL Street 2	189zł	149zł
NFS Rivals	189zł	149zł
PGA Golf	189zł	149zł
Rengoku	189zł	149zł
Ridge Racer	179zł	149zł
Smart Bomb	189zł	149zł
Spider-Man 2	189zł	149zł
Tiger PGA Tour	189zł	149zł
TOCA 2	189zł	149zł
Tony Hawk's 2	189zł	149zł
Twisted Metal	189zł	149zł
Untold Legends	189zł	149zł
World Tour Soccer	189zł	149zł

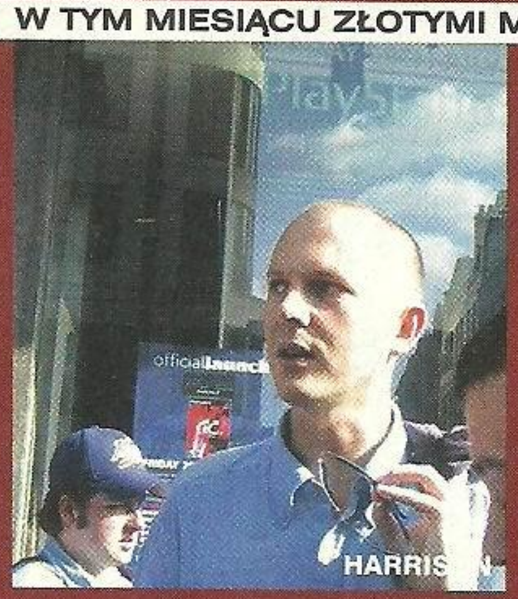
NINTENDO GAMECUBE

G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.		79,-
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY	179,-	139,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY	189,-	139,-
MARIO PARTY 2	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MARIO TENIS	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
PAPER MARIO	179,-	139,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	179,-	139,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	189,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SPIDER MAN	189,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TALES OF SYMPHONIA	189,-	99,-
TONY HAWKS	119,-	99,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	189,-	149,-
ZELDA 4 SWORD	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN • WYSYŁKA GRATIS !

NEWELL

W TYM MIESIĄCU ZŁOTYMI MYŚLAMI PODZIELILI SIĘ Z NAMI MIĘDZY INNYMI...


HARRISON

SATCHELL

BLESZINSKI

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

Nie będzie równoczesnej premiery Xboxa 360 na całym świecie. Microsoft ogłosił, że konsola najpierw pojawi się na półkach sklepowych w Ameryce Północnej (22 listopada), później w Europie (2 grudnia), a na końcu w Japonii (10 grudnia).

EA NIE WIERZY BIZZARRE

A skoro mowa o premierze, to bardzo możliwe, że Bizzarre Creations nie zdąży na nią z Project Gotham Racing 3. Podobno prace nad grą rozplanowano na dwa lata, a w tej chwili projekt znajduje się w dziewiętnastym bądź dwudziestym miesiącu. Ponadto ekipa pracująca przy Need for Speed: Most Wanted uważa, że Bizzarre są zbyt ambitni i tak naprawdę PGR3 ukaże się na początku przyszłego roku. Wszystko to może być prawdą, bo PGR3 nie ma jeszcze oficjalnego terminu premiery, ale czy aby Elektronicy specjalnie nie mówią źle o konkurencji?

WSTECZNA KOMPATYBILNOŚĆ

Brak dysku w wersji Core sprawia, że nie będzie możliwa wsteczna kompatybilność, gdyż to właśnie na hadeku ma siedzieć emulator pozwalający odpalić gry z pierwszego Xboxa. Microsoft prosi jednak autorów, by umieszczali ów emulator na płytach z grami, tak by można je odpalić na 360 bezpośrednio z DVD. Brak dysku skrytykowało Square-Enix i zapowiedziało, że FFXI bez niego się nie uruchomi.

HARRISON ATAKUJE MICROSOFT

Całą tą różnorodność pakietów X360 skrytykował Phill Harrison, twierdząc, że zdezorientuje ona większość potencjalnych klientów, a także developerów, którzy nie będą wiedzieć czy robić gry dla konsoli z dyskiem, czy bez. Podkreślając że jest to wyłącznie jego własna opinia, dodał, że PS3 wyjdzie w jednym wariancie.

Zapowiedział również, że Sony nie zamierza ingerować w system serwisów online i opcji ściągania dodatków z sieci, pozostawiając tym samym autorom swobodę komunikacji z graczami. Jego zdaniem XBL jest zbyt ograniczony w tej kwestii.

GABE NEWELL RÓWNIEŻ

Zamieszanie z dyskiem X360 nie podoba się twórcy Valve Software. Gabe Newell skrytykował Microsoft i stwierdził, że ich konsola nie ułatwia mu życia, a jedynie utrudnia, przy czym brak dysku jeszcze bardziej pogarsza sytuację.

A RAZEM Z NIMI FROM SOFTWARE

Także Masanori Takeuchi z From Software krytykuje MS, a to dlatego, że RPG Enchant Arms nie zmieści się na pojedynczym DVD, a nawet nie wiadomo, czy wszystko da się upchnąć na dwie płyty. Takeuchi duże chętniej zobaczyłby w X360 HD-DVD.

BLU-RAY ZARZĄDZI?

Fakt, że pierwsze playery i nagrywarki HD-DVD nie będą gotowe przed przyszłym rokiem, wykorzystał szef Sony Pictures Home Entertainment. Benjamin Feingold twierdzi, że Blu-ray zostanie standardem w ciągu roku, oczywiście dzięki PS3. Warto przy okazji wspomnieć, że w X360 znajdą się zwykłe DVD 12x Dual Layer, które są co najmniej o pięćdziesiąt dolarów tańsze od czytników Blu-ray. A jeśli już mowa o napędzie siedzącym w nowym Xboxie, J Allard twierdzi, że pozwoli on skrócić loadingi, nawet jeśli w konsoli nie będzie dysku twardego. MS ostro naciska developerów, żeby skracali czasy doładowania danych.

X360 NIE DLA PIRATÓW

Nowe formaty oznaczają mniejsze szanse na szybkie „złamanie" nowych konsol przez piratów. Jakby tego było mało Chris Satchell z Xbox Advanced Technology Group twierdzi, że w nowym X360 znajdzie się mnóstwo zabezpieczeń, których społeczność hakerów nigdy dotąd nie widziała. Co prawda przyznał, że na świecie są naprawdę cwani goście mający trochę zbyt drogiego sprzętu i pewnie w końcu uda im się opracować system złamania zabezpieczeń, ale i tak będzie to okropnie trudne i nieopłacalne. Czyżby koniec piractwa?

MYSZ I KLAWIATURA DO PS3

Być może nie tylko era piractwa się kończy. George Bain z Sony na GDC Europe powiedział, że do PS3 będzie można „podpiąć" klawiaturę i mysz. Czyżby konsola japońskiego giganta otwierała się na rtsy i fpsy, a tym samym robiła kolejny ukłon w stronę świata komputerów? Możliwe, ale Bain dodał również, że Sony zawsze będzie nalegać, żeby w każdej jednej grze znalazła się obsługa zwykłego pada. I super, ale czy naprawdę potrzebujemy typowo pecetowych gier na konsolach?

X360 JEST TAKI SUUUPER

Żeby nie było, że nie postrzegamy świata w różowych kolorach, mamy kilka ciepłych wypowiedzi odnośnie X360. Takauya Iwasaki z Cavia docenia konsolę za to, że łatwiej jest skorzystać z już gotowych programów i jako przykład podaje program tworzący fale na oceanie, które można później w szybki i prosty sposób użyć w innych grach. Shunsuke Katsumata z Yuke cieszy się, że w końcu można użyć większej ilości graficznych bajerów, a Cliff „CliffyB" Bleszinski z Epic nazywa X360 bestią zdolną do wielu niesamowitych rzeczy.

ALE JAPOŃCZYCY TWARDO MÓWIĄ NIE

Zdaje się, że Japończycy i tak nie zwracają na to wszystko uwagi. Niecałe sześć procent z nich jest zainteresowanych X360. Tak przynajmniej wynika z ankiety przeprowadzonej przed TGS. W sumie nieźle, bo we wcześniejszych badaniach było to zaledwie dwa procent. PS3 chce aż 72,3 procent badanych, a Revolution 21,9 procent. Co ciekawe, spora grupa, bo aż 21,5 procent ankietowanych nie jest w ogóle zainteresowana next-genami.

GRAN TURISMO 5

Być może zmienią zdanie, jak zobaczą w akcji piąte Gran Turismo, które ukazać ma się w 2007 roku. Kazunori Yamauchi odgraża się, że gra będzie sto razy bardziej szczegółowa niż część czwarta, ale nie powiedział czy chodzi o grafikę, fizykę, czy tuning samochodów. A może chodziło mu o wizualizację zniszczeń? Taaak, z całą pewnością...

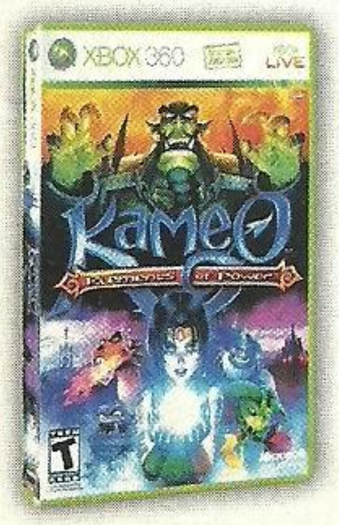
SAMSUNG I TAK MA WSZYSTKICH GŁĘBOKO

Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. Firma Samsung pracuje nad zunifikowanym odtwarzaczem Blu-ray i HD-DVD, a jej przedstawiciele twierdzą, że tylko dzięki takiemu rozwiązaniu konsumenci nie pogubią się w wojnie nextgenowych nośników danych. *[opracował: Mielu]*

XBOX 360 | CENY GIER I XBOX LIVE

Chris Lewis, vice szef Xbox EMEA (Europe Middle East and Africa) twierdzi, że dwa warianty konsoli przygotowano z myślą zarówno o hardcore'owych graczach, jak i świeżych w temacie. Firma nie boi się braków konsol – „Gdybyśmy się obawiali, że gdzieś nie zaspokoimy popytu, w ogóle byśmy tam nie wchodzili z X360." – mówi Chris i dodaje, że do gwiazdki każdy chętny nabędzie swoją konsolę. Najistotniejsze jest to, że Microsoft momentalnie (najdłużej w tydzień) może uzupełnić ewentualne braki.

Mr. Lewis wspomniał również o różnych cenach gier – w zależności od „ważności" tytułu będą one odpowiednio wyższe bądź niższe. Nie podał jednak konkretów, ale już ustalone zostały sugerowane ceny – za zwykłą grę Anglicy zapłacą 44,99 funtów (dla obecnej generacji jest to 39,99), a za edycje limitowane (jak chociażby dwupłytowe wydanie Perfect Dark Zero Limited Collector's Edition, które ukaże się na gwiazdkę) aż 49,99. Jednakże trzeba pamiętać, że ceny są normalnie o pięć funtów niższe od sugerowanych i dlatego nie powinno dziwić, że za tytuły first party, a więc PDZ czy Kameo, sklepy życzą sobie 39,99 funtów. Niestety King Kong sprzedawany będzie za pięć funtów więcej, a takie NFS: Most Wanted aż za pięć dyszek bez pensa. Dla porównania – teraz gry schodzą najczęściej za niecałe trzydzieści funtów.



Skoro mowa o FFXI i sieci, to warto wspomnieć o cenach usługi Live w opcji Gold (na razie ustalono je dla USA). Miesięczna subskrypcja kosztować ma osiem dolarów bez centa, za trzy miesiące grania Amerykanie zapłacą 19,99, a za rok 49,99. Prócz tego dostępne będą również dwa pakiety – trzymiesięczny za 39,99 i roczny za 69,99 dolarów. W tym pierwszym znajdzie się gra Joust z pakietu XBL Arcade, sto punktów na zakupy w XBL Marketplace oraz dziesięć dolarów rabatu na dowolną grę. Dla drugiego odpowiednio będzie to Bankshot Billiards, dwieście punktów i dwadzieścia dolarów. Obie paczki zawierać będą headset.

Przy okazji Microsoft podał, że da się przenieść GamerTaga ze starego Live'a, co pozwoli graczom zachować tożsamość, znajomych itp. Do tego możliwe będzie ustawienie preferencji dla każdej gry tak, żeby na przykład za każdym razem nie trzeba było ustawiać inverta w fpsach. Cieszy też fakt, że karta kredytowa nie będzie wymagana do założenia konta – do Live dołączymy wykupując subskrypcję w sklepie. Już widzę jak korzystacie z tej opcji w naszym pięknym kraju...

XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation.2 · PSP · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

WWW.SWIAT-GIER.COM

SERWIS · WYMIANA · SKUP · WYSYŁKA 24H · RATY · REGENERACJA CD/DVD · KONSOLE · GRY · AKCESORIA

OD 399ZŁ

OD 299ZŁ

OD 399ZŁ

OD 299ZŁ

OD 499ZŁ

Co Tydzień nowości ! zadzwoń i zapytaj !

139ZŁ
EYETOY 2

29ZŁ
PODSTAWKA

79ZŁ
KARTA PAMIĘCI

89ZŁ
JOYPAD ORYGINALNY

45ZŁ
PILOT DO PS2

89ZŁ
SWAP MAGIC 3.6

POKROWIEC DO PSP

KARTY DO PSP

FOLIKI DO PSP

GRY od 29 zł !

SUPER CENY !

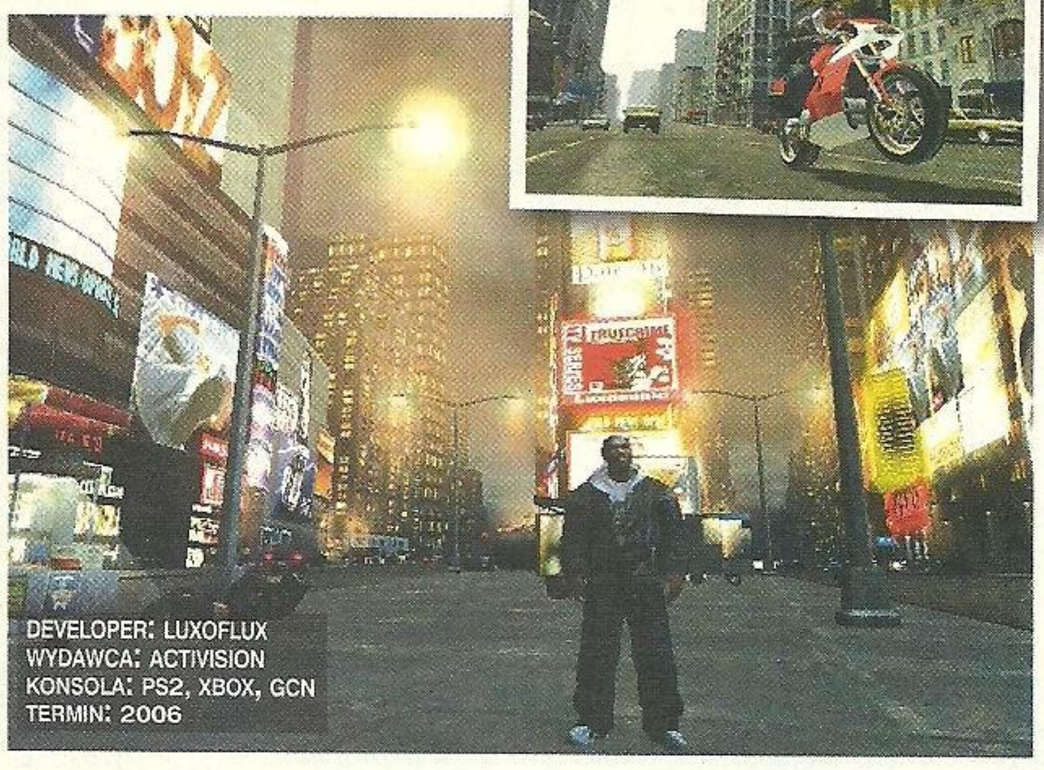
pełna oferta na stronie internetowej oraz pod Telefonami

Praca domowa:

Ułożyć własny zestaw - wychodzi najtaniej !

Konsola	~~619~~	589 zł
memory	~~89~~	79 zł
,dual	~~89~~	79 zł
eye Toy2	~~139~~	119 zł
razem	~~947~~	787 zł

Zaoszczędzam!



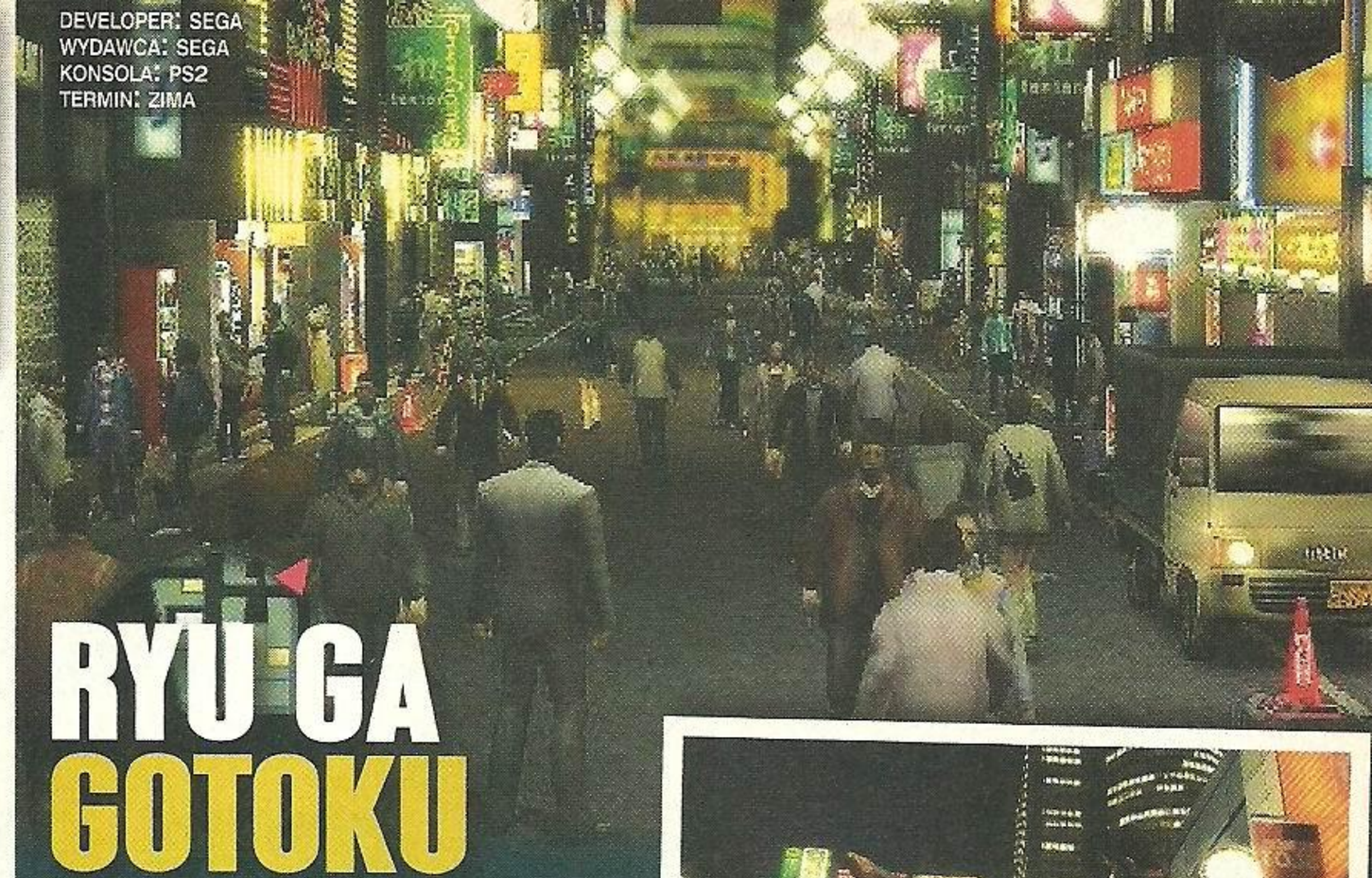
DEVELOPER: LUXOFLUX
WYDAWCA: ACTIVISION
KONSOLA: PS2, XBOX, GCN
TERMIN: 2006

TRUE CRIME: NYC

▶ WIELKIE JABŁKO TOCZY ZGNILIZNA...

Nick Kang, policjant-karateka, idzie w odstawkę ustępując miejsca nowojorskiemu gliniarzowi – Marcusowi Reedowi. Podobnie jak leciwy Nick Kang, Marcus zgłębiał będzie cztery różne style walki, natomiast wzorem Carla Johnsona, zarobioną flotę przeznaczy na nowe fryzury, ubrania i piosenki, których posłucha potem w samochodowym radiu. Na ścieżce dźwiękowej dominować będzie głównie amerykański rap, punk, rock, a także kawałki z lat 60 i 70. Jednak True Crime, to przede wszystkim wielkie, tętniące życiem miasto, na ulicach którego rozegra się dramat. Aby spotęgować klimat, Nowy Jork będzie mroczny, brudny i niebezpieczny – znacznie bardziej, niż mogłoby się wydawać. Poziom odwzorowania miasta z założenia będzie naprawdę wysoki – podobno można dostrzec w nim nawet charakterystyczne dla Wielkiego Jabłka lokale. Nie zrezygnowano oczywiście z upływu czasu – Reed działał będzie zarówno w świetle dnia, jak i pod osłoną nocy. Marcus przejmuje dowolne środki transportu (wprasza się za kierownicę, wyrzucając ze środka kierowcę), ale może także skorzystać z metra i taksówek. Sprawa ilości wehikułów wygląda naprawdę apetycznie – ponad osiemdziesiąt (80!) pojazdów sportowych, sedanów, ambulansów, ciężarówek, wozów policyjnych i temu podobnych. Podobnie jak w poprzedniej grze, o dobrą orientację w terenie zadba system GPS.

Marcus weźmie udział w strzelaninach i ulicznych bójkach, a obok tego zmuszony będzie do skradania się w cieniu i dostarczania informacji. Programiści podkręcili nieco strzelecki system, dzięki czemu młody Reed trzyma teraz w łapach dwie bronie i sieje ołowiem w dwóch niezależnych kierunkach. A arsenał policjanta skromny nie będzie – znajdą się w nim zarówno zwykłe pistolety, jak i karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, a nawet... miecze! Łącznie będzie tu 35 egzemplarzy broni palnej i 23 ostre narzędzia. Wzorem Punishera, Marcus brutalnie zmusza świadków do gadania. Zanurza ich gęby we wrzącym oleju, grozi kablami wysokiego napięcia, straszy piłami i innymi przyjemnościami. Środowiska będą natomiast w pełni zniszczalne, co oznacza, że posypie się dużo szkła, połamie mnóstwo drewnianych skrzyń i pognie sporo metalu. Dobra wiadomość dla długodystansowców – przygoda w NYC potrwa minimum 15-20 godzin. ■■



DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: SEGA
KONSOLA: PS2
TERMIN: ZIMA

RYU GA GOTOKU

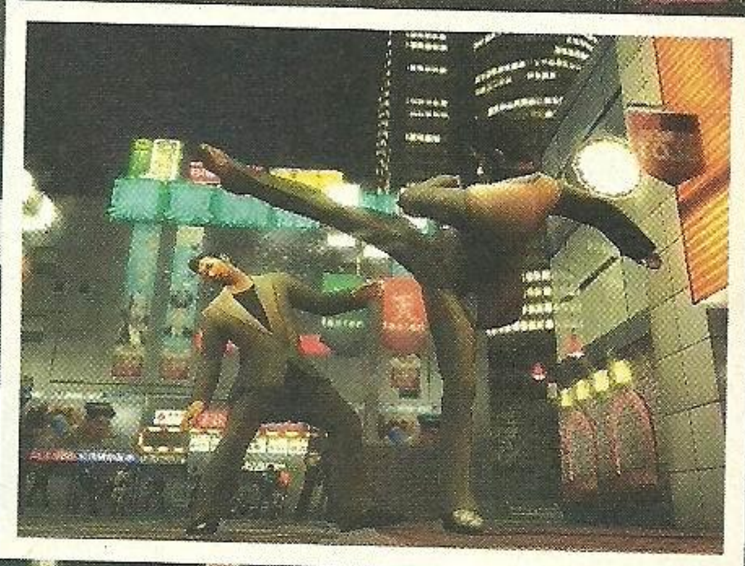
▶ TAJEMNICZY "PROJECT J"

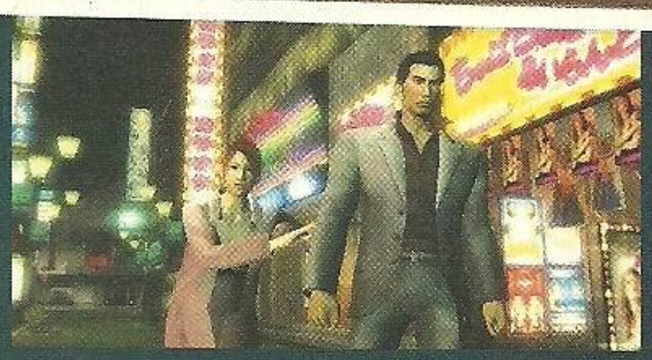
Pod koniec wakacji SEGA zorganizowała konferencję prasową tylko i wyłącznie po to, aby przedstawić jeden nowy projekt – takie wydarzenie to niemal gwarant, że szykuje się gra wyjątkowa. Posłuchajcie.

Akcja Ryu Ga Gotoku (Like a Dragon) skoncentruje się na mrocznej stronie Tokio, a główną rolę zagra tu Kazuma Kiyuu, typ z przeszłością, znany w podziemnym światku, jako Dragon. Rachunek wobec prawa wydaje się być uregulowany – gra rozpoczyna się w momencie, gdy bohater wychodzi z więzienia na wolność. Ostatnie lata spędził za kratkami, aby oczyścić z zarzutów kobietę, którą kocha. Standard, jednak Toshihiro Nagoshi (twórca gry) zaręcza, że Gotoku w rzeczywistości będzie trudnym i złożonym dramatem, który pomoże nam zrozumieć, czym jest prawdziwe człowieczeństwo. I cokolwiek rozumie przez to Nagoshi, Ryu Ga Gotoku skierowane będzie przede wszystkim do graczy dorosłych.

Nie chodzi jednak o poziom brutalności gry, a jej umiejętność bawienia starszego widza. Podobnie, jak w większości nowych tytułów, SEGA zdecydowała się w grze na otwarty świat i będzie nim Kamurocho, fikcyjna dzielnica Tokio. Fajna sprawa, tym bardziej, że Kazuma może w niej robić dosłownie wszystko – odwiedzać sklepy, jeść w restauracjach i fast foodach, a nawet grać w pachinko w salonach gier.

Przywiązanie do detali jest na tyle duże, że Ryuga Gotoku momentalnie kojarzy się ze szlagierem Segi – Shenmue. To, co odróżnia Kazumę od Ryo, to złożony i dynamiczny system walki.





„Nie chcę walk koncentrujących się wyłącznie na pięknych ciosach. Chcę natomiast starć epatujących przemocą i bólem." – mówi Nagoshi. I fakt, oprócz prostych i złożonych ciosów, w ruch pójdą także ostre przedmioty, które Kazuma podniesie z ziemi. Wraz z wygranymi rosnąć będzie jego poziom doświadczenia, a jak wiadomo, wyższy poziom, to nowe ciosy, morda nie szklanka i bardziej zwinne ruchy.

Wraz z Shenmue SEGA dała początek gatunkowi FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), a Ryu Ga Gotoku idzie dokładnie tą samą ścieżką. Obok walk, dużą rolę odegra łażenie po dzielnicy, zagadywanie ludzi i wykonywanie zleconych zadań. Japońska wersja gry pojawi się już na święta. Czekamy, aż SEGA zapowie amerykańską i europejską wersję. ■■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

SONIC RIDERS

Tym razem Sonic dla odmiany będzie się ścigał. Oprócz niego, na torze pojawi się również Knuckles, Storm, Jet the Hawk, Tails i reszta stawki. Fakt, nikt nie jest tak szybki jak błękitny jeż, dlatego maskotki używać będą antygrawitacyjnych desek. Sonic Riders to nie tylko ponaddźwiękowa jazda od startu do mety – to także walka z pozostałymi uczestnikami i wyrzucanie ich z toru. Paliwem naszych pojazdów będzie... powietrze, dlatego trzeba będzie nauczyć się wykorzystywać turbulencje i trzaskać wysoko punktowane triki.

STREET FIGHTER ZERO 3 DOUBLE UPPER

Capcom szlifuje i podkręca trzecią edycję Street Fighter Alpha na PSP. W przeciwieństwie do Darkstalkers, gra optymalizowana jest pod kątem panoramicznego wyświetlacza. Koniec ze zbyt szerokimi postaciami, odtąd wszystko będzie stosownie dopasowane. Obok trybu 16:9, gra zasilona będzie w bezprzewodowy multiplayer, a także jedną nową postać. Ingrid to laska, która debiutowała w Capcom Fighting Jam. Ciekawe, czy uda się skrócić te przeklęte loadingi...

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Bracia cofają się w czasie, a powodem dla którego to robią będzie porwana księżniczka Peach. Bohaterowie spotkają swe dziecięce wersje, a po krótkim czasie sformują czteroosobową drużynę, która wyruszy na ratunek Brzoskwince. Górny ekran NDSa na bieżąco pokazywał będzie mapę gry, a także losy postaci, którymi aktualnie nie sterujemy. Właściwa akcja rozegra się natomiast na dolnym wyświetlaczu. Czy Wam również tytuł gry kojarzy się z dowcipem o narciarzu?

METAL GEAR AC!D 2

Konami czym prędzej zapowiedziało sequel. Przypomnijmy, że nie jest to prosta przygodówka tpp, ale oddzielna, oderwana od głównego scenariusza historia, w której pierwsze skrzypce zagra Snake. I talia kart, którymi rozegramy wszystkie bitwy. Druga część gry nie przyniesie druzgoczących zmian. Spotkamy w niej po prostu nowe rodzaje kart, bardziej dynamiczną rozgrywkę (mniej tekstu, więcej walki), poprawiony interface użytkownika oraz nowy silnik graficzny, stylizowany na komiks. No szybko z tym.

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA

EXTRA CENY KONSOL

PLAYSTATION2 od 399,- | **PSP** tel. | **XBOX** od 449,- | **GAMECUBE** od 319,- | **GAMEBOY ADVANCE** od 199,- | **NINTENDO DS** od 549,-

KONIEC NAUKI!

EKSPLOZJA HITÓW RUJNUJE SZKOŁĘ

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!
TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 99 ZŁ

GRY DS od 99,-

www.madgames.pl

FAR CRY INSTINCTS 189,-

STAR WARS BATTLEFRONT 2 189,-

SZKOŁA IM. VENEZUELI DE LA VELON

SPARTAN: TOTAL WARRIOR 179,-

189 RIDE OR DIE 179,-

TOTAL OVERDOSE 189,-

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION 189,-

GRAN TURISMO 4
TEKKEN 5
GTA: SAN ANDREAS
GOD OF WAR
do 159,-

PES 6 Tel.

BURNOUT: REVENGE 169,-

JUZ W SPRZEDAŻY!

PSP

EUROPEJSKI MODEL

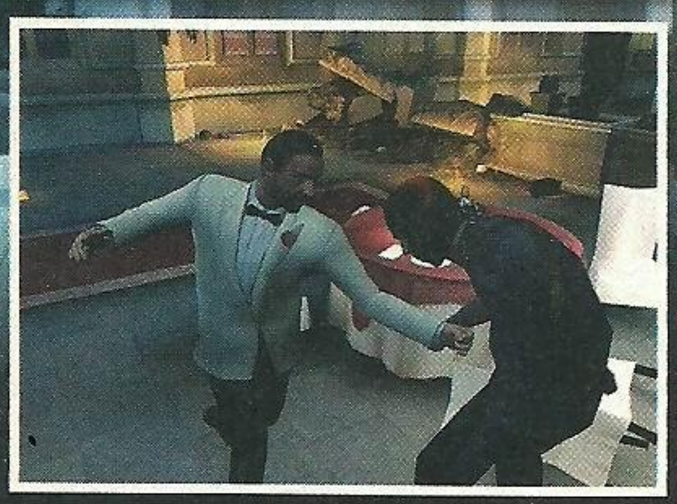
GRY PSP od 99,-

PSP VALUE PACK Tel.

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL./FAX (022) 498 99 93
(022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14



DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
KONSOLA: PS2, XBOX, GCN
TERMIN: LISTOPAD

JAMES BOND FROM RUSSIA WITH LOVE

JUŻ GRALIŚMY

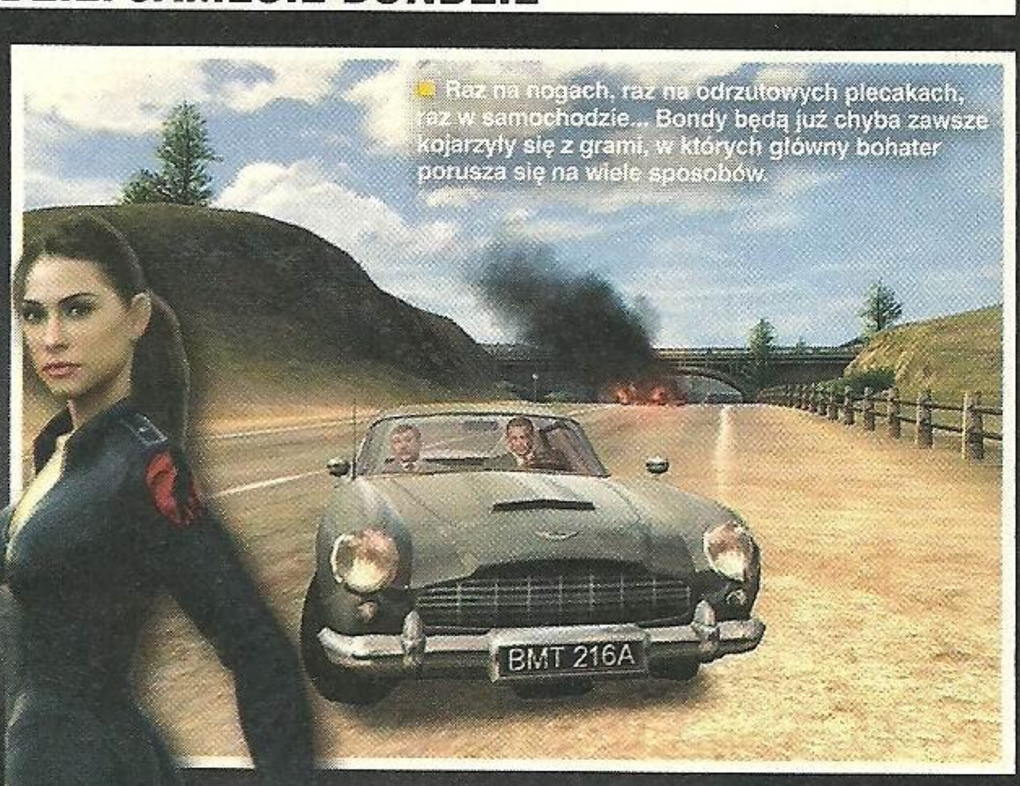
► NAZYWAM SIĘ GRABARZ. GRABARZ GRABARZ. I OPOWIEM CI O NOWYM BONDZIE. JAMESIE BONDZIE

Słuchaj, kotku. Nikt ci tak nie opowie o Jamesie jak ja. Ja i James znamy się, lubimy – jest między nami szacunek. Od dziecka. Nie mrugnąłem nawet, wyobraź sobie, kiedy w jednej z tajnych skrytek kontaktowych podrzucono mi From Russia With Love. Widać było, to zadanie z centrali. Wziąłem. Stary, dobry James zasilił czytnik konsoli niemal od ręki. Wiesz pewnie, skarbie, że From Russia With Love, to tytuł jednego z pierwszych filmów o Jamesie. Takiego z Seanem Connery i organizacją pragnącą rządzić światem. Wiem, że wiesz kotku. Nie wyglądasz mi na głupią. Wyobraź sobie, że EA postanowiła nieco przedmuchać i odświeżyć serię. Ludzik, wiesz, ten którego prowadzisz na ekranie, wygląda z buźki niemal jak sepleniący Sean C. Ucieszyłem się znów mogąc sobie z nim nieco postrzelać. EA zaparła się, żeby z Bonda zrobić grę, w której da się ludzikiem robić wszystko. Masz więc misje, w których będzie trzeba biegać i mordować ile się da. Są i takie, w których polecisz na odrzutowych plecakach, ale i misje typowo skradankowe. Do klasyki gatunku ma szansę przejść labirynt z krzewów w ogrodzie wielkiej posiadłości, gdzie z duszą na ramieniu będzie trzeba znaleźć klucze do kolejnych furtek i eliminować strażników. Nieźle, hę? Nie interesuje cię to, dziecinko?

A co powiesz na Astona Martina – śliczny wypucowany wozik Bonda? Chciałabyś się takim przejechać? Będzie szansa. Misje samochodowe też wrzucono do gry. Pewnie już w tej twojej pięknej główce wykiełkowało, że skoro wszystkiego tego nawrzucano do jednej gry w takiej ilości, to nie będzie to cud nad cudy. Nie jesteś taka głupia. Ale nie lekceważyłbym też nowego dziełka EA. Gra, mimo że nie wygląda cudownie, zapowiada się na bardzo dobrą. Na dobry produkcik, na którym bez obrzydzenia łapki można położyć. Celowanie do przeciwników, choć proste, ustrzegło się błędów chaotycznego celownika i zupełnej niewiedzy do kogo strzelasz. Barwa celownika powie ci o stanie zdrowia wroga, do którego mierzysz. A jeśli uda ci się podejść blisko, będziesz mogła obezwładnić przeciwnika wciskając wskazany przez konsolę przycisk. Jest dreszczyk na plecach, co?

From Russia With Love ma jeszcze niejedną niespodziankę w zanadrzu. Dla przykładu można zbierać punkty, poukrywane w formie dokumentów w różnych zapomnianych miejscach podczas misji, a dzięki nim poprawiać możliwości broni. Na przykład zwiększać pojemność magazynka, albo wytrzymałość kamizelek kuloodpornych. We wstępie do każdej misji wskazane są też specjalne bondowe miejsca. Nie wiesz co to, kotuś? Nie martw się. Ja też nie wiedziałem. Otóż są to miejsca, w których można uzyskać dodatkowe punkty za wykonaną misję. Jeśli chcesz takie punkty zdobyć, a na pewno chcesz, bo ambitna z ciebie bestyjka, musisz wypatrywać opisanych tam elementów. Na przykład polecenie takie brzmi: „wysadź kanister stojący przy samochodzie". I kiedy napotykasz na drodze kanisterek, wystarczy kilka celnych strzałów, żeby posłać w niepamięć kanister, samochód i niegrzecznych panów, którzy stojąc obok patrzą na nas przez muszkę i szczerbinkę. Efekt wizualny jak w Hollywood.

Na tę chwilę, zdradzę ci, szkoda nieco, że gra – mimo iż nie jest tak piękna i powabna jak ty – zwalnia, kiedy na ekranie wiele się dzieje. Wiesz: dużo postaci, strzelanina, a nawet jakieś rozłożyste drzewo, które ma wiele liści. Obracasz kamerę, a animacja widocznie zaczyna skakać. Oby zostało to poprawione do finalnej wersji. Podobnie mechanika jazdy. Fizyka samochodów była niegdyś wzięta żywcem z Need For Speed – wiesz, taka inna gra

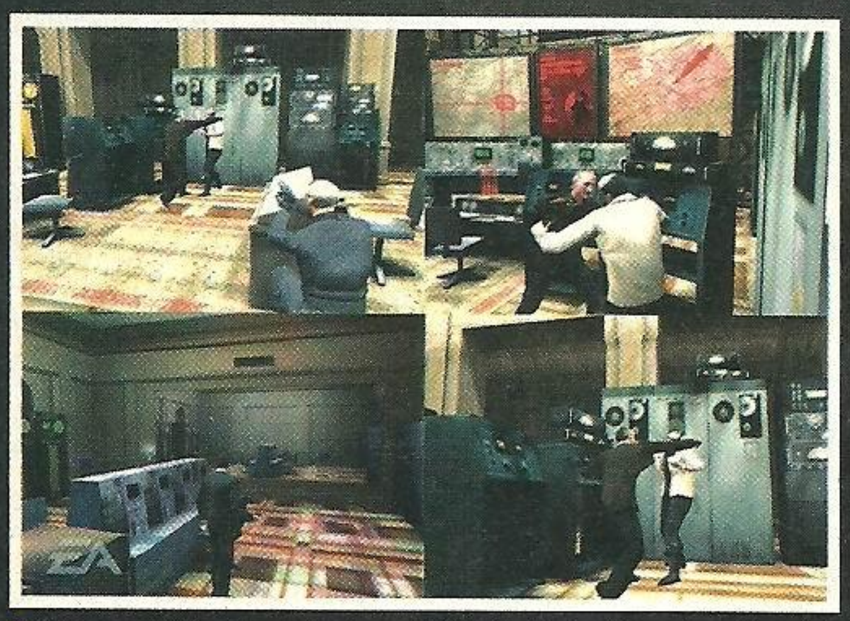


Raz na nogach, raz na odrzutowych plecakach, raz w samochodzie... Bondy będą już chyba zawsze kojarzyły się z grami, w których główny bohater porusza się na wiele sposobów.

o samochodach. Teraz Bond ma już swoją fizykę samochodową, która ponoć lepiej integruje się z klimatem i daje się ją wpasować w środku misji na przykład. Świetny pomysł, aczkolwiek jest ona widocznie w fazie dopracowywania. Sami autorzy się do tego przyznają. Podobnie stara szkoła bokserska i ju-jitsu, w którym specjalizuje się James. Wiesz, skarbie, nauczyłem go paru rzeczy. Ale wracając do kwestii: po podejściu do przeciwnika raz włączała się możliwość zastosowania super bondowskiego rzutu, a raz nie. Najbardziej szkoda, że w wersji, którą testowałem, nie ma trybów online. Jest możliwość zabawy dla mnie i dla ciebie w tym samym czasie, ale tylko na jednej konsoli. Być może coś jednak zostanie zmienione do czasu premiery, choć powiem ci szczerze, że na ile znam życie, raczej już tak zostanie.

Nie będę za wiele zdradzał. Wiesz – mężczyźni też lubią być tajemniczy. Powiem ci, że zapowiada się godny kontynuator serii. Dla wszystkich lubiących wciągające, wielofunkcyjne gry zręcznościowe o twardych facetach, tym razem bez przesadnie nowoczesnych komputerów, a raczej z karabinami, pistoletami, odrzutowymi plecakami i pościgami samochodowymi. Najważniejsze jednak dla mnie, że będzie tam ciekawa historia, w którą wsiąknę chętnie jak fluid w twój wacik, skarbeńku. Bo dobra historia to podstawa relaksu z grą. From Russia With Love będzie ją miała.

Jeśli już nie możesz wytrzymać, tak jak ja, zapraszam do mnie, a pokażę ci nową grywalną wersję From Russia With Love, którą dostaliśmy od EA i kolekcję znaczków pocztowych. Na pewno będziesz zainteresowana, prawda? [Grabarz] ■ ■



W grze znajdzie się prosty element RPG. Trzeba będzie wydawać punkty na poprawianie parametrów broni. Przeciwnicy w miarę posuwania się naprzód staną się na tyle wymagający, chowający się i kombinujący, że pistolet w podstawowej wersji do niczego się nie nada. Przechodzić misje trzeba więc będzie nie tylko ostrożnie, ale i śledząc opuszczone zaułki w poszukiwaniu dokumentów dających nam punkty do rozbudowy sprzętu.

DRIVER: PARALLEL LINES

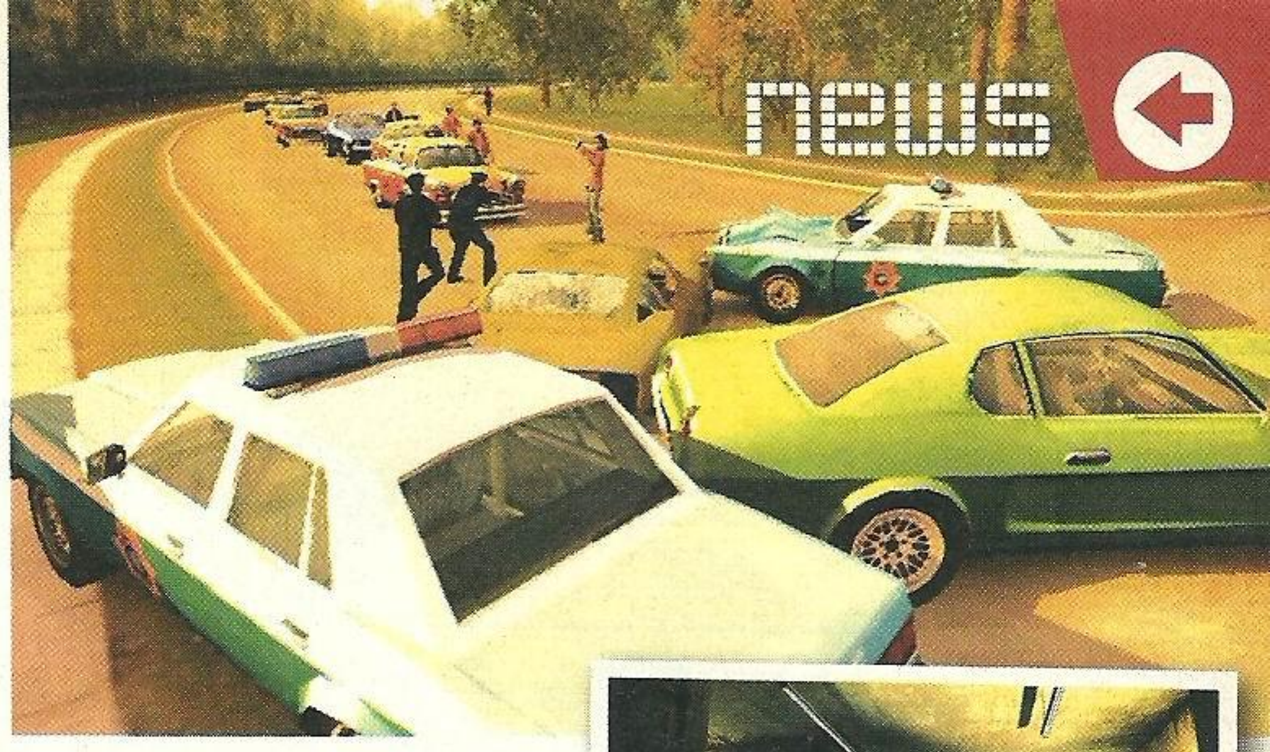
► NOWA EPOKA, NOWE NADZIEJE

Prawdopodobnie w każdej zapowiedzi nowego Drivera pojawi się informacja o miażdżącej krytyce, jaką zebrała trzecia część tej świetnej serii oraz słowa autorów obiecujących poprawę i powrót do korzeni. Tym zagraniem zwanym „przyznanie się do porażki" Reflection próbuje chyba przeprosić zawiedzionych fanów, którzy po Driv3r zarzekali się, że już nie chcą mieć nic do czynienia z serią.

Zgodnie z zasadą „poprawimy wszystko i zarządzimy" nowy Driver wprowadzi szereg zmian w stosunku do poprzednika.

Osiemdziesiąt procent gry mają stanowić misje jeżdżone, a jeśli już przyjdzie wysiąść z samochodu, gracze z radością przywitają całkowicie nowy, intuicyjny (podobno) system celowania.

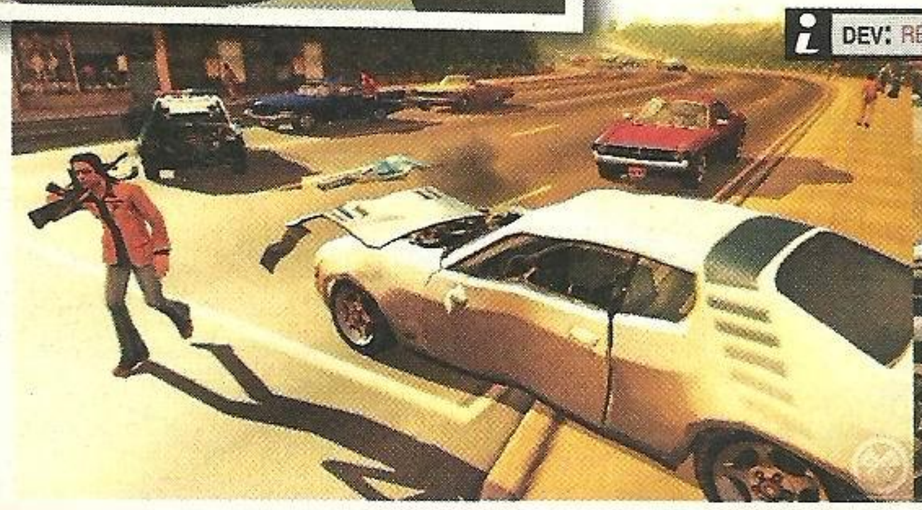
Bohater Driver: Parallel Lines, niejaki The Kid, przybywa do Nowego Jorku w celu zrobienia kariery za wszelką cenę, co oznacza, że wykona szereg niebezpiecznych zadań i niejednokrotnie złamie prawo, strzelając chociażby do przechodniów podczas jazdy samochodem. Narazi się w ten sposób stróżom prawa, którzy z obłędem w oczach gonić go będą po Brooklynie, Manhattanie i Bronksie. W każdej z tych dzielnic da się dość sporo zarobić, a jeśli to okaże się niewystarczające T.K. skoczy na przykład do Central Parku ścigać się na czas, albo zabawi się w małe destruction derby. Te minigry, wraz z możliwością wzięcia udziału w wyścigu na jednej z trzech specjalnie przygotowanych tras, nie będą tylko mało



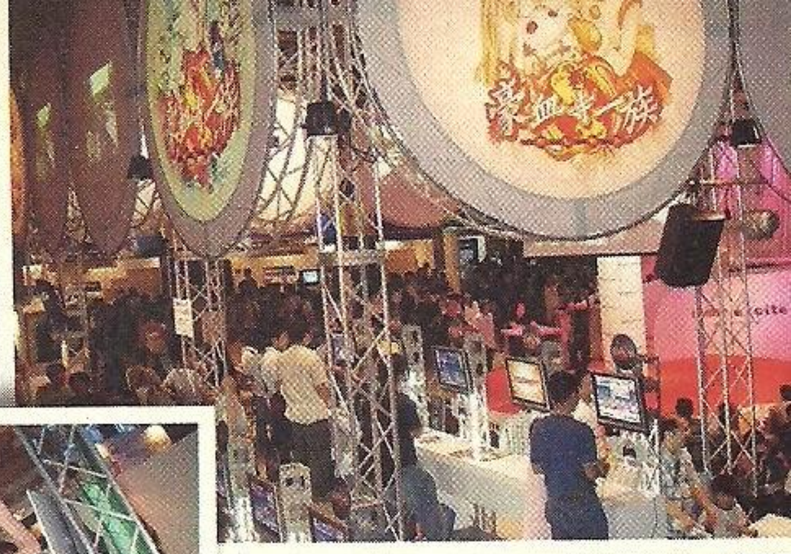
znaczącym dodatkiem. Czasem misje okażą się zbyt trudne i trzeba będzie jakoś zdobyć kasę na tuning samochodu lub nową gablotę (do zdobycia czeka ich aż osiemdziesiąt), by silniejszą maszyną uporać się z zadaniem. To drobne zmniejszenie liniowości zapobiegnie powtórzeniu się sytuacji, kiedy to gracz się zatnie w jakimś trudnym momencie i sfrustrowany odłoży grę na półkę.

Akcja toczyć się będzie w latach 70., więc nie powinno dziwić, że usłyszymy czterdzieści wielkich przebojów z tamtego okresu. Tak samo jak nie jest zaskakujące, że autorzy chcą jak najlepiej oddać wygląd Nowego Jorku. Nikt nie powinien mieć problemów z rozpoznaniem słynnego Empire State Building, czy Times Square. Wielkie Jabłko to także jedno z największych miast świata, co oznacza konieczność zwiększenia ruchu ulicznego. Istotnie, zarówno samochodów, jak i przechodniów będzie trzykrotnie więcej niż w Driv3r.

Parallel Lines ukaże się w Europie w marcu przyszłego roku i wtedy też okaże się, czy faktycznie będzie tak dobry, jak mówią smutni panowie w garniturach. Zapowiedzi poprawionej inteligencji, realistycznej fizyki i trybu online dla ośmiu graczy nastawiają pozytywnie, ale nie dajmy się nabrać na sztuczki marketingowców. Spokojnie czekamy na jakąś ciepłą betkę i może wtedy się napalimy na ten tytuł. Ale będzie musiał być naprawdę, naprawdę gorący. ■ ■



DEV: REFLECTIONS **WYDAWCA:** ATARI **KONSOLA:** PS2, XBOX **TERMIN:** WIOSNA 2005



THIS IS NOT FPS. THIS IS TGS.

TOKYO GAME SHOW 2005

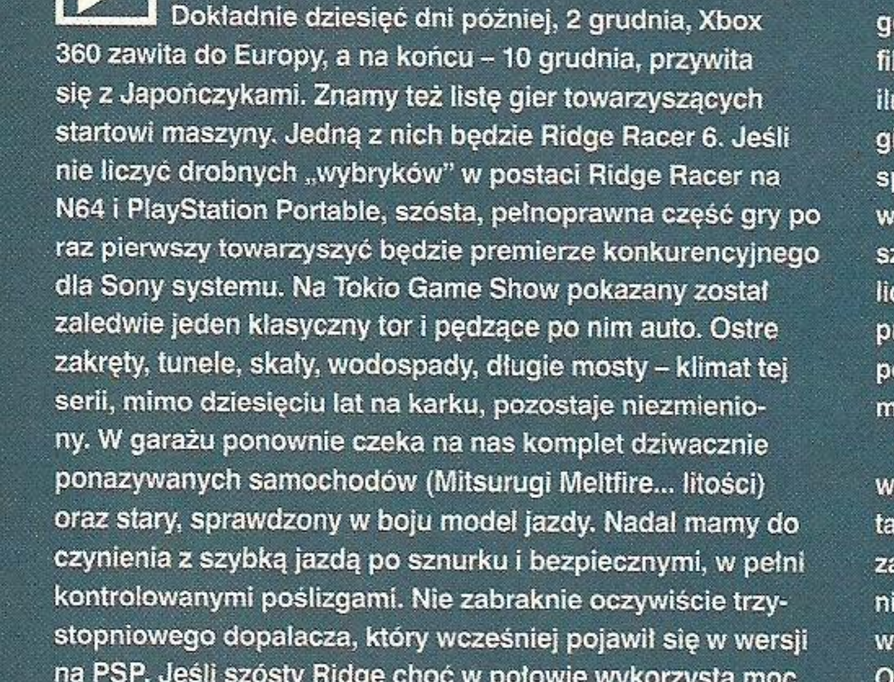
Tegoroczne Tokio Game Show gościło największą jak dotąd liczbę zwiedzających. W dniach 16-18 września przez imprezę przewinęło się ponad 176 tysięcy gości, co w historii wystawy zapisze się jako nowy, miażdżący rekord. Tak duża ilość przybyłych nie jest w zasadzie zaskoczeniem – zawsze, kiedy zbliża się premiera nowego systemu do gier, Tokio Game Show przeżywa oblężenie. W przeciwieństwie do europejskiego Games Convention, na japońskiej imprezie nie zabrakło już konsol nowej generacji. Zadowoleni byli głównie zwolennicy Xbox 360 – w Tokio nareszcie ogłoszono datę premiery konsoli wraz z listą startowych tytułów. Czy wiecie, że na nowego Xboxa zmierza ponad sto japońskich gier? Niestety, blokada regionalna sprawi, że „import" będzie zupełnie bez sensu. Gorzej z fanami PS3 – oni po raz kolejny musieli ograniczyć się do masy trailerów i zapowiedzi. Okazało się jednak, że na nową konsolę Sony zmierzają już 102 gry od 70 wydawców. Przytłaczająca ilość – ciekawe, ile tytułów zobaczymy na premierze systemu.

XBOX 360

Znamy już datę premiery nowego Xboxa. W czwartek, 22 listopada konsola wyląduje w USA. Dokładnie dziesięć dni później, 2 grudnia, Xbox 360 zawita do Europy, a na końcu – 10 grudnia, przywita się z Japończykami. Znamy też listę gier towarzyszących startowi maszyny. Jedną z nich będzie Ridge Racer 6. Jeśli nie liczyć drobnych „wybryków" w postaci Ridge Racer na N64 i PlayStation Portable, szósta, pełnoprawna część gry po raz pierwszy towarzyszyć będzie premierze konkurencyjnego dla Sony systemu. Na Tokio Game Show pokazany został zaledwie jeden klasyczny tor i pędzące po nim auto. Ostre zakręty, tunele, skały, wodospady, długie mosty – klimat tej serii, mimo dziesięciu lat na karku, pozostaje niezmieniony. W garażu ponownie czeka na nas komplet dziwacznie ponazywanych samochodów (Mitsurugi Meltfire... litości) oraz stary, sprawdzony w boju model jazdy. Nadal mamy do czynienia z szybką jazdą po sznurku i bezpiecznymi, w pełni kontrolowanymi poślizgami. Nie zabraknie oczywiście trzystopniowego dopalacza, który wcześniej pojawił się w wersji na PSP. Jeśli szósty Ridge choć w połowie wykorzysta moc nowej konsoli, powinniśmy otrzymać dokładnie to, czego oczekujemy – ślicznego, płynnego i bardzo grywalnego racera na start X360. Żadna część gry dotąd nie zawiodła.

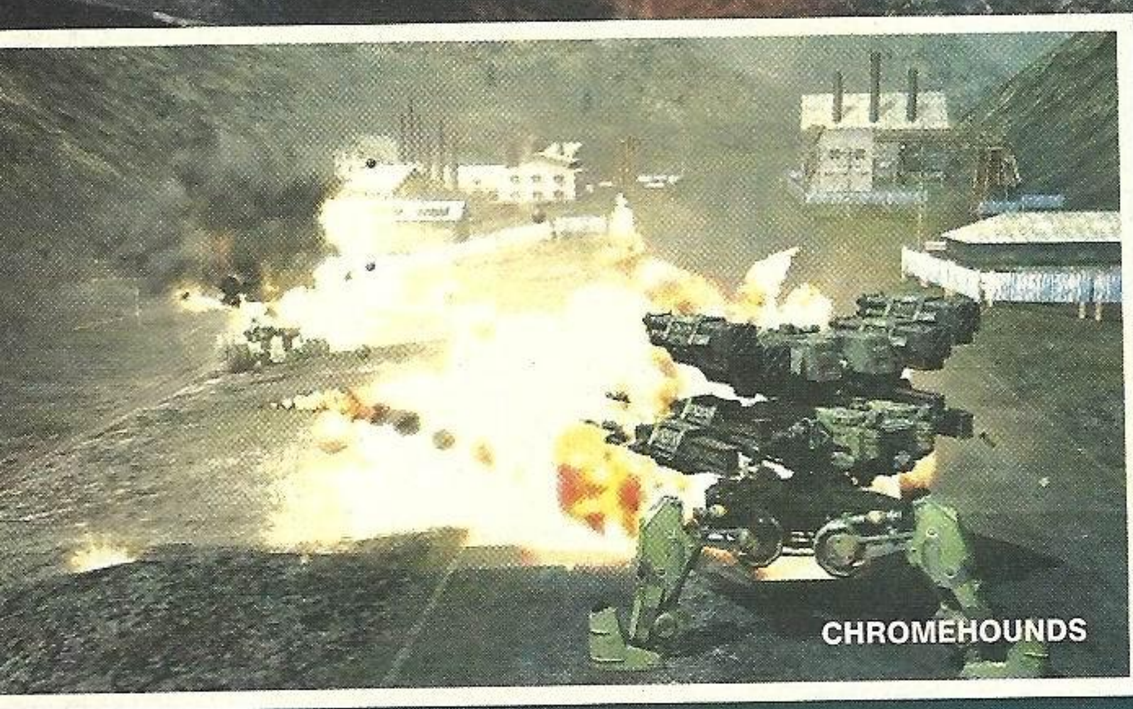
Z kolei N3: Ninety-Nine Nights, nowa gra pana Mizuguchiego, okazuje się być... prostym slasherem z fenomenalną grafiką i banalnymi do bólu założeniami (wyciąć tylu głupców, ilu się da). O tak, jeśli po twórcy najbardziej pomysłowych gier video (REZ, Space Channel 5, Lumines, Sega Rally) spodziewaliście się gry głębokiej, to tym razem będzie nad wyraz płytko. Bohater zna trzy rodzaje ataków (mocne, szybkie i średnie), potrafi też wykręcać potężne combosy liczone w setkach ciosów. Niesamowite wrażenie robi liczba przeciwników przewalających się przez ekran oraz fakt, że podczas największych bitew konsola nie zwalnia. Zobaczymy, jak wielki Tetsuya poradzi sobie tym razem.

Coraz smakowiciej wygląda Project Gotham Racing 3. O ile wcześniejsze pokazy tej gry nie wzbudzały większych emocji, tak TGS 2005 rozwiał wszelkie wątpliwości. Tytuł nie tylko zapowiada się ślicznie, ale w pewnym sensie – rewolucyjnie. Przede wszystkim swoboda. Już na początku zabawy wybrać możemy niemal każdy dostępny w grze samochód. Oczywiście wszystkie wozy to wzorowe odpowiedniki autentycznych, wartych dziesiątki i setki tysięcy dolarów, maszyn. Dodatkowo, w tej części gry firma Bizzarre kładzie ogromny nacisk na ekskluzywne speedstery, których zobaczymy tu najwięcej. Nie ma jednak mowy o zmianach w modelu jazdy – PGR3 pozostanie lekką, arcade'ową przejażdżką. Tryby kariery będą dwa – online i offline. W drugim przypadku zajmiemy się tym, co miłośnicy lubią w serii najbardziej, a więc zarabianiem Kudosów – za bezkolizyjną jazdę, widowiskowe poślizgi, za wysokie miejsca w rankingu. Tryb online umożliwi wyścig nawet ośmiu graczom jednocześnie, sprawiedliwie dobierając ich pod kątem umiejętności. Turnieje rozegrają się na 110 trasach i będą to lokacje trzykrotnie większe, niż w poprzedniej części gry. Online w ogóle powstaje jako odrębna, mocno rozbudowana część gry, a zawarte tu



RIDGE RACER 6

GEARS OF WAR


CHROMEHOUNDS

tryby pisane są z myślą o jak najlepszym wykorzystaniu możliwości Xbox Live.

Na TGS 2005 w grywalnej formie przedstawiono wreszcie Kameo: Elements of Power. Pokazano kilka dużych poziomów i widowiskowych zagrań, w tym Kameo wspinającą się po ścianie zamku atakowanego przez orków na smokach. Każdy kamień błyszczał (bump-mapping), świat tętnił żywymi kolorami, a postacie składały się z ogromnych ilości detali. Dookoła bohaterki latały dziesiątki smoków, a przy najazdach kamery, efekt focus ślicznie rozmywał obiekty w tle. W pełnej wersji gry Kameo będzie mogła przybrać aż dziesięć różnych form, w tym smoka ziejącego ogniem. Zmiana następuje płynnie, a duszenie spustów wiąże się z wyprowadzeniem ataku. Same poziomy zostały na tyle sprytnie skonstruowane, żeby używać wszystkich dostępnych form. W końcu to Rare! Występującym w grze postaciom głosów użyczyli profesjonalni lektorzy, zastosowano nawet technikę dopasowywania ruchu warg. Kameo nie przewiduje grania online, natomiast zabawa w single player potrwa od 20 do 30 godzin, nie licząc sidequestów. Lecimy dalej.

From Software, znane z kilku gier o mechach, zabrało się tym razem (do spółki z Segą) za grę Chromehounds, której pierwotny koncept przedstawiono na TGS dwa lata temu. Oczywiście jest to gra o wielkich robotach, robiona przez twórców Armored Core, zatem spodziewajcie się mnóstwa bojowych maszyn i ponad trzystu części do ich usprawniania. Walka toczy się w towarzystwie pięciu kompanów, z których każdy ma przypisaną określoną rolę. Dowódca ekipy dysponuje radarem i widzi najwięcej, nie ma też problemu z wydawaniem komend (w użyciu będzie XBL voice chat). Wprowadzono podział na mechy bojowe i defensywne, a w drużynie znajdzie się nawet snajper. Zagramy w dwóch trybach – fpp i tpp. Samo pole walki jest ogromne, na tyle wielkie, że w pojedynku 1 na 1 minie sporo czasu, zanim znajdziemy przeciwnika. Ciekawe, jak będzie w przypadku zabawy 6 na 6. Zapowiada się drużynowa orgia. Ogromna widoczność, ładne tekstury, dym, eksplozje, blur, a wszystko to podane w post-apokaliptycznym klimacie – zapowiada się mocna, next-genowa rzecz.

Test Drive Unlimited podąża raczej w kierunku symulacji, niż gry arcade. Oznacza to, że na prostej drodze można się rozpędzić, ale zakręty trzeba brać ostrożnie i z wyczuciem, bo inaczej wypadnie się z trasy. Niestety, w grze zabrakło wizualizacji uszkodzeń, więc auta zawsze wyglądają jak prosto z salonu. Zabawa toczyć się będzie głównie online pozwalając graczom jeździć po wielkiej wyspie w poszukiwaniu chętnych do zabawy. Niestety, póki co po prostu nie czuć prędkości, a podczas zabawy radośnie spadają klatki animacji. Ale może będzie lepiej...

A na koniec, Gears of War! Tym razem demo leciało już bezpośrednio z X360, a nie komputera i wyglądało znacznie lepiej niż poprzednio. Całą dostępną w grze kampanię można przejść w trybie cooperative, albo przez Live. Gra w tej chwili jest ukończona w 50 procentach. Krótkie demo na TGS nie osiągało co prawda 30 fpsów, ale podobno korzystało zaledwie z jednego rdzenia X360 CPU.

99 NIGHTS

KAMEO

KAMEO

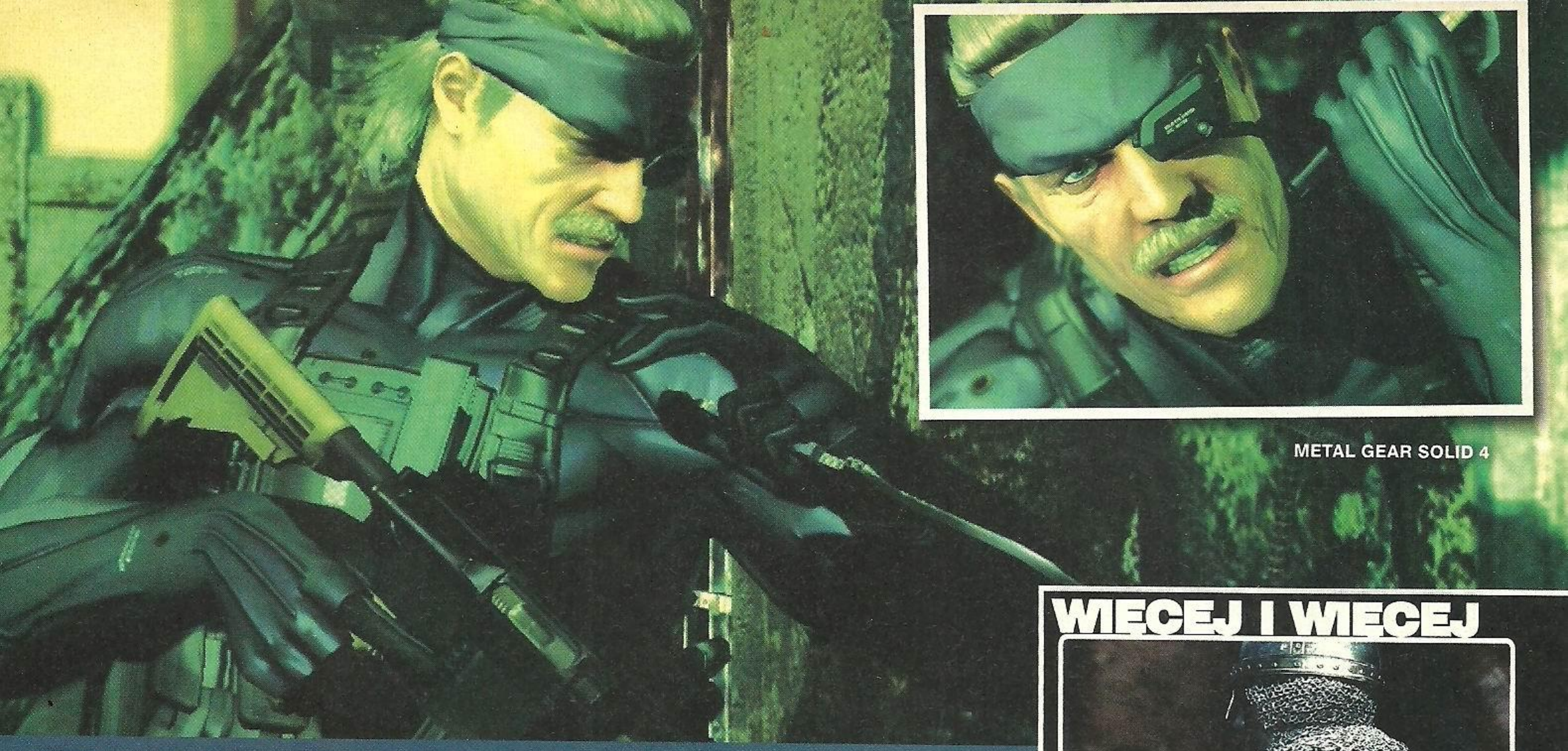
WIĘCEJ I WIĘCEJ

DEAD OR ALIVE 4 – gra wygląda znacznie lepiej, niż podczas pierwszej prezentacji – poprawiła się jakość tekstur. Szkoda, że Team Ninja karmi nas bullshotami, z rozmytymi postaciami i w podbitej rozdzielczości, niby „w locie".

DEAD RISING – Capcom kocha next geny, Capcom kocha zombiaki. Czyli wiecie już wszystko. Zapowiada się bezmyślna, ale prześliczna rozwałka z setkami nieumarłych pałętających się po ulicach. Mniam!

FRAME CITY KILLER – Namco zawsze z pewnym takim bólem przeskakuje na next geny i FCK jest tego doskonałym przykładem. Spora widoczność i ładne tekstury mają rekompensować fakt, że gra zapowiada się przeciętnie.

WORLD AIRFORCE – Taito od zawsze podejmuje próby z shooterami utrzymanymi w konwencji symulatorów; WA wygląda pięknie, ale poza wizualiami nie oferuje niczego nowego.



METAL GEAR SOLID 4

PLAYSTATION 3

Konsola nadal w ukryciu. Na TGS 2005 nie było nawet pada wystającego z czegoś, co mogłoby ją imitować. Były za to prezentacje i trailery nadchodzących gier, z których większość to sequele znanych i lubianych hitów. Już pierwszego dnia From Software zaprezentowało kontynuacje dwóch szanowanych serii. Powiedzmy po prostu, że stalowe mechy kroczące przez futurystyczne miasto to zapowiedź Armored Core 4, zaś przemykający cieniami ninja to nic innego, jak znak nadejścia kolejnego Tenchu. Jednak mniejsza z tym. Pozostańmy na moment w klimatach japońskich slasherów. Ciężko na tym polu przeoczyć kolejną, czwartą już odsłonę Devil May Cry. Prezentowane na PlayStation 3 demo nie zdradziło, jak ostatecznie wyglądać będzie gra, pokazało natomiast ślicznie wykonanego bohatera (oczywiście w czerwonym płaszczu i z dwiema spluwami w dłoniach!) i szeroki arsenał ciosów. Podczas krótkiego trailera, Dante ponownie brnął przez śnieg, a ilekroć zbliżyła się do niego kamera, katował ją przy pomocy miecza i spluw. Dobrze widzieć, że kolejna część gry nie szuka na siłę nowego kierunku, pozostając megawidowiskowym siekaczem tpp. Miejmy nadzieję, że nowe zagrania nie ułatwią zbytnio rozgrywki – ta gra po prostu musi być hardcore'owo trudna!

Z uwagą wyłapujemy kolejne informacje na temat nowego Tekkena. To przykre, ale podczas Tokyo Game Show zwiedzającym nie udało się zobaczyć niczego, poza spoconym i parującym Jinem Kazamą. Dynamiczne najazdy na jego napięte miąchy, twarz, rękawice i skórzane spodnie sugerują na razie dwie rzeczy: Tekken na bank zmierza na PS3 i będzie prześliczny. Szkoda tylko, że od czasu E3, widownia karmiona jest jednym i tym samym renderem.

Podobnie wygląda sprawa nowego GT. Vision Gran Turismo ma się ukazać dopiero w 2007 roku, ale nie przeszkadzało to Sony w zaprezentowaniu technicznego dema. Pięknie wyglądające, lśniące i poskładane z ogromnej liczby polygonów samochody poruszały się bajecznie płynnie. Najlepiej prezentował się moment, w którym auto wyjechało z ciemnego tunelu, a jaskrawe światło zalało cały ekran. Minęło dobrych kilka chwil, zanim świat odzyskał ostrość i kolory, co miało imitować przyzwyczajenie się wzroku do mocnego oświetlenia.

Przy okazji TGS 2005, Capcom oficjalnie zaprezentował dobrze znany już trailer Resident Evil 5. Główny bohater, prawdopodobnie Chris Redfield, przemierza tajemnicze miasteczko gdzieś głęboko na pustynni. To właśnie tam zostaje zaatakowany przez „martwych na pierwszy rzut oka" przeciwników. Sam film wygląda rewelacyjnie, ale na grywalną wersję nowego RE pewnie jeszcze sobie poczekamy.

Wielkie emocje wzbudził kolejny krótki trailer gry Warhawk. Oto shooter tpp, w którym siadamy za sterami małego pojazdu, a następnie rzucamy wyzwanie setkom (jeśli nie tysiącom) innych. Bitwa toczy się nad tajemniczą wyspą, którą z kolei splądrujemy w trybie fpp i z karabinem w łapie. Jeśli film liczony był w czasie rzeczywistym, to możemy spodziewać się już tylko genialnie wyglądających wehikułów oraz wody, która w mistrzowski sposób załamuje światło i odbija otoczenie.

Gwoździem programu był Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots. Snake powraca, ale czy to naprawdę on? Jest stary, schorowany, ma siwe włosy i bujny wąs. Czy takiej postaci spodziewali się gracze? Czy „nowhere to hide" oznacza, że nie ma ucieczki przed śmiercią? Kojima szybko wyjaśnia, że bohaterowie MGS4 wyglądają w ten sposób między innymi dlatego, że realistyczne przedstawienie ludzi w „sile wieku" jest znacznie trudniejsze i bardziej wymagające dla niego, jako twórcy gry.

Ogarnięty wojną świat przedstawiony w MGS4 jest brudny i zniszczony. Budynki są stare, spalone i po części zburzone, a ulice zaśmiecone gruzem i innymi elementami rozwalonych domów. Trailer pokazuje, że żołnierze wspierani są w tych czasach przez mechy wolno kroczące na biomechanicznych nogach. To nowe Metal Geary noszące nazwę „Moonlight". Ich jedynym słabym punktem są właśnie owe nogi, krwawiące po kilku bezpośrednich trafieniach. Kojima pragnie, aby wszystko w MGS4 było nie tyle realistyczne, co naturalne. Jeśli przedmiot pęknie, ma wydać odpowiedni dźwięk, wiatr wzniesie kurz, na drzewach rosnąć będą liście. To elementy, których na pierwszy rzut oka nie dostrzegamy, ale to właśnie one mają pełnić ważną rolę w MGS4. W identyczny sposób Kojima podszedł do nowych żołnierzy. Akcja gry toczyć się będzie nie w jednym konkretnym miejscu, a w epizodach rozrzuconych w czasie i przestrzeni – Snake znajdzie się przez to na wielu polach walki, gdzie ciężko będzie określić wrogów i przyjaciół. To gracz zdecyduje, kto zostanie jego sojusznikiem, zabijając bądź pozostawiając przy życiu konkretnych ludzi. Hideo przekonuje, że w tej części gry chciał pokazać psychikę bohatera na polu walki.

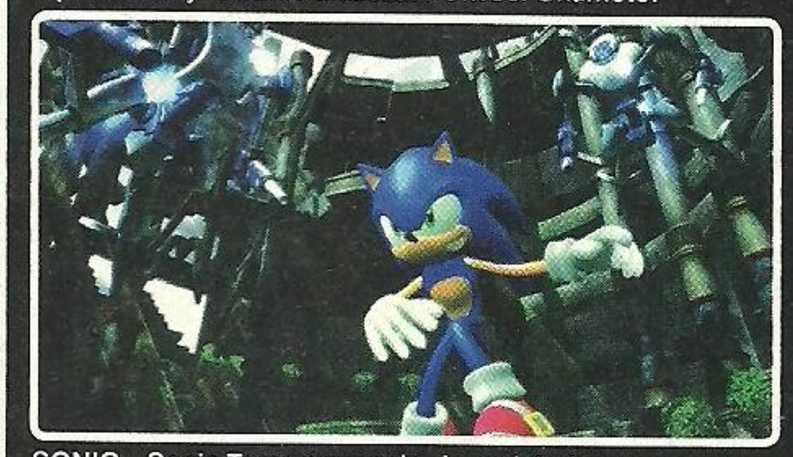
Akcja nowego Metala toczy się długo po wydarzeniach z MGS2, na tyle długo, że Snake musi aplikować sobie jakieś zastrzyki, żeby uspokoić schorowane ciało. Nie zapomniał jednak jak posługiwać się nożem, a także nadal świetnie stosuje techniki CQC. Oprócz niego pojawi się Otacon komunikujący się z bohaterem za pomocą małego robota (znanego z gry Snatcher), a także Raiden, który mimo szumnych zapowiedzi nie został umieszczony w trailerze. Kojima dodał też, że bez problemu mógłby sprawić, aby gra wyglądała jeszcze bardziej realistycznie. Nie zrobił jednak tego, bo nie chce, aby w technologicznym zachwycie zanikł gdzieś klimat MGSa.

Trzeba przyznać, że trailer robi powalające wrażenie, a hasła typu „This Is Not FPS. This Is MGS" (w tym przypadku FPS – Forget Prerendered Stuff) pojawiające się w nim na długo zapadną nam w pamięci.

WIĘCEJ I WIĘCEJ

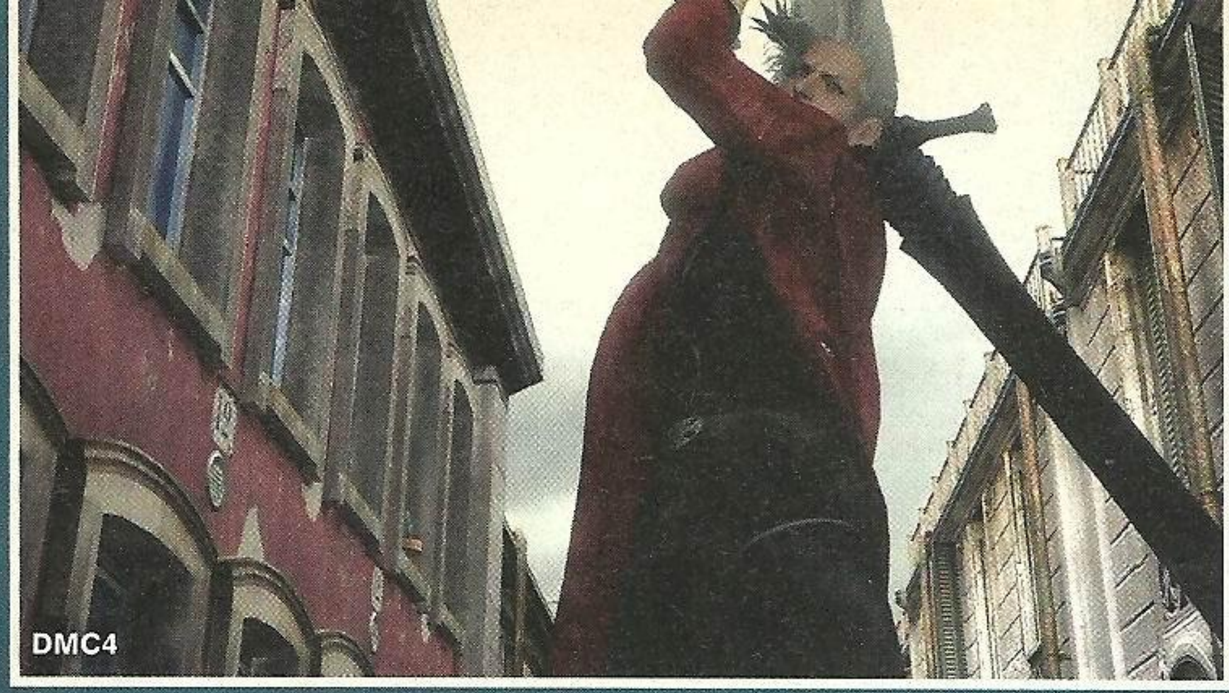
PROJECT ASSASSIN – Ubisoft niewiele mówi o swojej nowej grze. Mało tego – zaprezentowano jedynie screenshot. No ale za to jaki... Kolczuga wygląda tak, że można się w nią godzinami wpatrywać. Bullshot? Możliwe...

GENJI 2 – Genji to przemyślany system walki i widowiskowe specjały. Mamy nadzieję, że część druga, której akcja dzieje się kilka lat po wydarzeniach z pierwszej części gry, będzie zdecydowanie dłuższa. Powróci Okamoto!



SONIC – Sonic Team przyznało, że majstrują nowe przygody jeża na konsole nowej generacji. I bardzo fajnie. Oprócz tego Sega pracuje nad nowymi rozdziałami Virtua Fighter, Afterburner, Sega Rally i House of the Dead.

WARHAWK – Coraz więcej plotek w branży mówi o tej grze w samych superlatywach. Ma powalać designem i wykonaniem, ma umożliwić walki zarówno na ziemi, jak i w powietrzu. Przypomina się Dropship...



DMC4

VISION GT

GAMECUBE

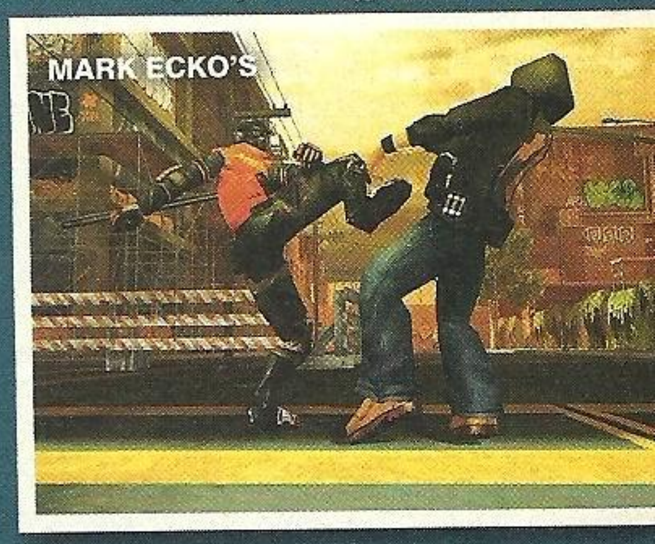
Skromną linią nowych tytułów pochwaliło się Nintendo. Na pierwszy ogień idzie Baten Kaitos 2, prequel świetnej gry RPG z akcją umieszczoną 20 lat przed oryginałem. Głównym bohaterem nowego Batena jest Sagi, wesoły i rzeski zabójca (!) pracujący dla imperium Alfard (znanego osobom, które grały w część pierwszą). Imperium stawia właśnie czoło serii dziwnych wydarzeń („fenomenom", jak mówią o nich autochtoni), a zadaniem Sagi będzie odnalezienie ich źródła. W wyprawie bohaterowi towarzyszyć będzie Milly (zabójczyni z tej samej organizacji) oraz Giro, mała mechaniczna lalka (!!). Oczywiście nie zabraknie znanych z jedynki postaci, ani miejsc. Baten Kaitos 2 to nowe kontynenty do eksploracji oraz „Magnus" – karciany system walki. Japońska wersja gry gotowa będzie już w grudniu.

Obok Baten Kaitos 2, na stanowisku Capcomu błyszczał Viewtiful Joe: Red Hot Rumble. Gra podobna w zamyśle do Super Smash Bros. Melee, gdzie wypuszczone na arenę postacie okładają się tak długo, aż pozostanie jedna. Prezentowane demo skupiało się na walce czterech bohaterów z wielkim bossem, choć nic nie stało na przeszkodzie, aby klepać własnych partnerów – najważniejsze jest bowiem zdobywanie punktów, a nie pokonanie przeciwnika. Na końcu każdego starcia gra podsumowuje wyniki i stwierdza, kto był najbardziej Viewtiful. Wciąż można używać efektów slow i machspeed, ale możliwe jest to tylko w przypadku akcji zespołowych. Na razie jednak w grze panuje ogólny chaos, a Capcom musi przysiąść fałdów nad pracą i zachowaniem kamery.

Z kolei Shadow the Hedgehog pozwala graczom na wcielenie się w postać złego bliźniaka naszej błękitnej maskotki. W trakcie gry czarny jeż korzysta z bogatego arsenału broni i pojazdów, a wszystko po to, by poznać własną tożsamość. Całość sprawia dość bezładne wrażenie i nie wygląda zbyt obiecująco.

XBOX

Ach, Xbox. Nie jest tajemnicą, że Japończycy nigdy nie polubili tej konsoli, ale... Na Tokio Game Show wystawiono całe cztery (4!) gry. Znacie je. The Matrix: Path of Neo Atari wozi ze sobą wszędzie, jednak tym razem gra wyglądała znacznie lepiej, niż w LA i Lipsku. Zademonstrowano także nowy poziom, biurowiec, z którego żółtodziób Anderson ucieka przed agentami. Pamiętacie tę scenę z filmu – idąc według wskazówek Morpheusa trzeba tak kombinować, aby wyleźć na ulicę i nie zostać schwytanym. Drugi poziom gry znamy z E3 – Neo i Trinity oczyszczają dolne piętro wieżowca z uzbrojonych po kask żołnierzy. Na imprezie w Tokio wyraźnie dało się zauważyć, że kamera nie stwarza już żadnych problemów i nie utyka na pierwszym lepszym rogu. Dobrze widzieć, że Shiny ciągle ulepsza ten produkt. Oprócz tego Sega pokazała Sonic Raiders, o którym napisaliśmy już w newsach, a także chaotyczne Shadow the Hedgehog, oraz ciągle szlifowane Mark Ecko's Getting Up: Content's Under Pressure. No, wow!, po prostu... Xbox zaczyna cierpieć na poważny deficyt, nie tylko dobrych, ale w ogóle jakichkolwiek gier.



www.gameshop.pl

sklep internetowy • sprzedaż wysyłkowa

wysyłka 24h • gwarancja

(032) 270 65 19

0 500 657 749

PS2

95,- SWAP MAGIC 3.6 Płyty umożliwiają odczyt gier na CD-R/DVD-R bez chipa. Działają z PS2. Zachowujesz gwarancję !

619,- SONY PS Two - Dual Shock

629,- SONY PS Two Satin Silver - Dual Shock

109,- HD Advance v2 - do ładowania gier na twardy dysk

129,- USB Extreme -podłącz twardy dysk do nowej PS Two

69,- MultiTap SONY - do dużej i małej PS2

149,- Network Adapter SONY

75,- Karta SONY 8MB

75,- Dual Shock SONY

75,- Dual Shock SONY Silver

33,- Dual Shock DragonPlus

99,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II

PS2

129,- Laser PSTwo

149,- SmartJoy PS2 -podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)

39,- Pilot DVD PSTwo

75,- Bezprzewodowe maty

95,- Pistolet laserowy

109,- Pistolet Namco GunCon II

69,- Torby PS2 - PSTwo

159,- Kierownica do GT4 - Force Feedback

109,- Karta pamięci DATEL do PS2 32MB

29,- Podstawka SONY PS Two

NDS

39,- Futerały

29,- Rysiki

39,- Folie na ekran 2 szt.

579,- NINTENDO DUAL SCREEN + Folia na ekran

159,-

PSP

1099,- SONY PSP VALUE PACK - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek

39,- Pokrowce

39,- Folia ochronna na ekran

39,- Pudełka na gry

39,- Gałki analogowe

39,- Kabel USB 2w1 - transfer - ładowanie

39,- Zasilacz samochodowy

179,- Bateria SONY 1800mAh

259,- 512MB Memory Stick SONY

439,- 1GB

Gry od 199,-

XBOX

649,- MICROSOFT XBOX - Joypad + Dysk Demo (10 gier)

749,- MICROSOFT XBOX - Joypad + Aladdin XT + software

149,- SmartJoy - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)

95,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal

95,- Pilot DVD MICROSOFT

69,- Joypad Terminator X

99,- Joypad bez -przewodowy

149,- Kierownica DragonBox

119,- Pistolet do TV 100Hz

69,- Torba

45,- Kabel RGB - optyczny + S-VHS

GBA

25,- Pokrowce Final Fantasy

249,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 128/256 MB

35,- Zasilacz GBA SP

369,- GameBoy Advance SP +ochronna szybka

TGS 2005: raport

ACE COMBAT ZERO

FF7: DOC

TOURIST TROPHY

PLAYSTATION 2

TGS 2005 to szybka odpowiedź na pytanie, czym jeszcze pobawimy się na obecnej generacji konsol. Już na tegoroczną gwiazdkę Capcom zaproponuje Devil May Cry 3: Special Edition, a wraz z nim – smakowite dodatki w stosunku do zeszłorocznej „gołej" trójki. Podstawową różnicą będzie możliwość rozpoczęcia gry jako Virgil, brat i wróg Dantego. Interesuje nas głównie, jak wyglądać będzie DMC3 z punktu widzenia Virgila – w końcu Dante niekoniecznie musiał być postacią o jedynie słusznych poglądach. Na wystawie pokazany został zaledwie trailer gry, dlatego ciężko rozwodzić się nad innymi różnicami. Oprócz złego pana V., Capcom zaproponuje nowy poziom trudności – „Very Hard" oraz opcję „Demo Digest" pozwalającą na przeglądanie filmów z gry. Takie „kompletne" edycje gier robią się ostatnimi czasy bardzo modne.

Ojcowie Gran Turismo pracują obecnie nad nowym projektem, który o dziwo, nie ma GT w tytule i zmierza na PS2. Tourist Trophy: The Real Riding Simulator to tym razem pole do popisu dla sportowych motorów. Szefem projektu nie będzie jednak Kanuzori Yamauchi – pałeczkę lidera przejmie jego kolega po fachu, Takamasa Shichisawa. Z potwierdzonych producentów maszyn, na pewno zobaczymy Hondę, Yamahę, Kawasaki i Suzuki. Większość występujących w grze motorów pochodzi z późnych lat dziewięćdziesiątych i osiemdziesiątych.

Jeśli widzieliście już Final Fantasy VII: Advent Children, z pewnością zainteresuje Was fakt, że akcja gry Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII startuje dokładnie rok po wydarzeniach przedstawionych w filmie. Głównym bohaterem będzie Vincent, otulony czerwoną peleryną wampir, wyposażony w spluwę cięższego kalibru. Gra miesza w sobie cały dorobek gatunków tpp i fpp, a ze względu na ogromne ilości przeciwników, Vincent zmuszony będzie do przełączania się między strzelaniem i walką wręcz. Sprawy nieco komplikują się w momencie, kiedy wychodzi na jaw, że Vince korzysta nie z jednego, a trzech rodzajów pistoletów, na dokładkę zasilanych innymi rodzajami materii. Jednak przed nowym FFVII jeszcze długa droga, tym bardziej, że tak podstawowe elementy jak sterowanie i praca kamery pozostawiają bardzo dużo do życzenia.

Mało do życzenia pozostawia natomiast Sega Rally 2006, gra ciesząca się ogromnym zainteresowaniem zwiedzających TGS. Jednym z mocnych atutów nowego Sega Rally będzie rozbudowany tryb kariery. Grę rozpoczynamy jako kierowca przeciętnego auta, jednak wraz z sukcesami i zarobioną kasą dorobimy się lepszego sprzętu, mocniejszych podzespołów, a także sponsorów. Ogromne wrażenie robią liczby. Dacie wiarę, że nowa Sega Rally to blisko 200 tras, na których nie tylko zmieniają się pory dnia, ale i warunki pogodowe? O tak, samochód pomykał będzie w rzęsistym deszczu, śniegu, a nawet (o, zgrozo!) w pełnym słońcu pod bezchmurnym niebem. Sega Rally 2006 już w styczniu zapuka do japońskich konsol, natomiast data wydania gry w Europie i USA pozostaje chwilowo tajemnicą.

Sega w ogóle zdaje się atakować wszystkie fronty i nie zapomina o fakcie, że Japończycy kochają kolekcje starych gier. W ofercie Sega Ages najbardziej interesująco prezentuje się starusieńki Panzer Dragoon, będący idealną konwersją z Saturna – rozpikselowaną i z lekko szarpiącą animacją. Szkoda, że raczej na pewno nie ukaże się w Europie.

Podobnie jak nowa Sega Rally, Ace Combat Zero: The Belkan War zmierza wyłącznie na PlayStation 2. Akcję gry Namco umieściło tym razem piętnaście lat przed wydarzeniami z The Unsung War, dlatego wśród samolotów dominować będą bardziej klasyczne maszyny, takie jak F-15C Eagle, czy F/A-18C Hornet. Nie ma jednak mowy o rewolucji w rozgrywce – nowy Ace Combat oparto na starym, dobrym systemie wykonywania misji. Aha, to co rzuca się w oczy, to mocno poprawiona oprawa graficzna. Ta gra będzie jeszcze ładniejsza niż poprzedni Ace!

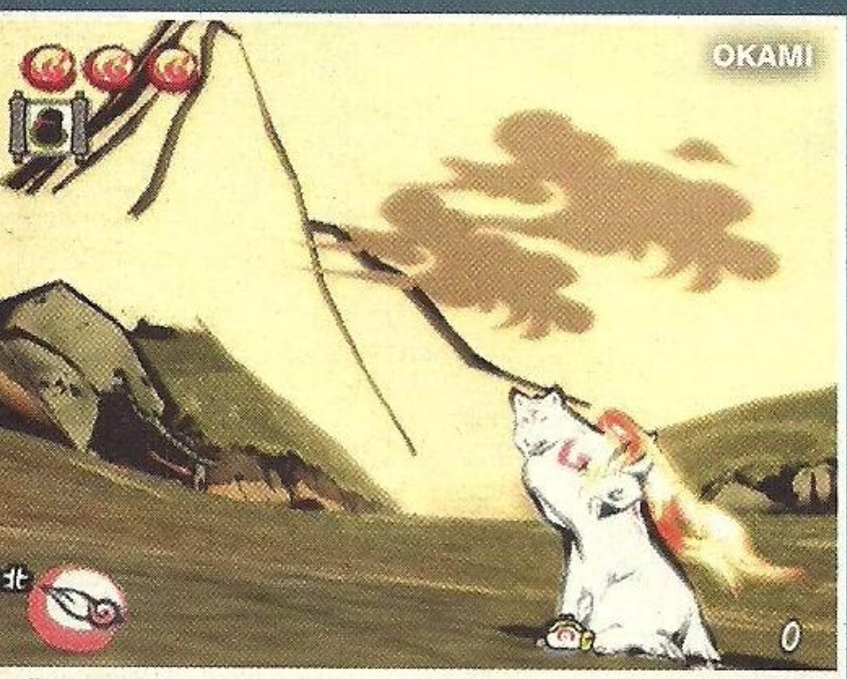
Capcom uwielbia egzotyczne projekty, dlatego na TGS ponownie zaprezentowało grę Okami. Bohaterem tej ręcznie (jak by się zdawało) malowanej przygodówki jest wilk Amaterasu – po godzinach wielki bóg walczący o przywrócenie światu kolorów. Dzięki magicznemu pędzlowi, którym w odpowiednich momentach kierujemy prawym analogiem, bohater naprawia zniszczone mosty, niszczy blokujące przejścia kamienie, rozcina wrogie postacie, a także zmienia dzień w noc i na odwrót. Olśniewający artyzmem projekt...

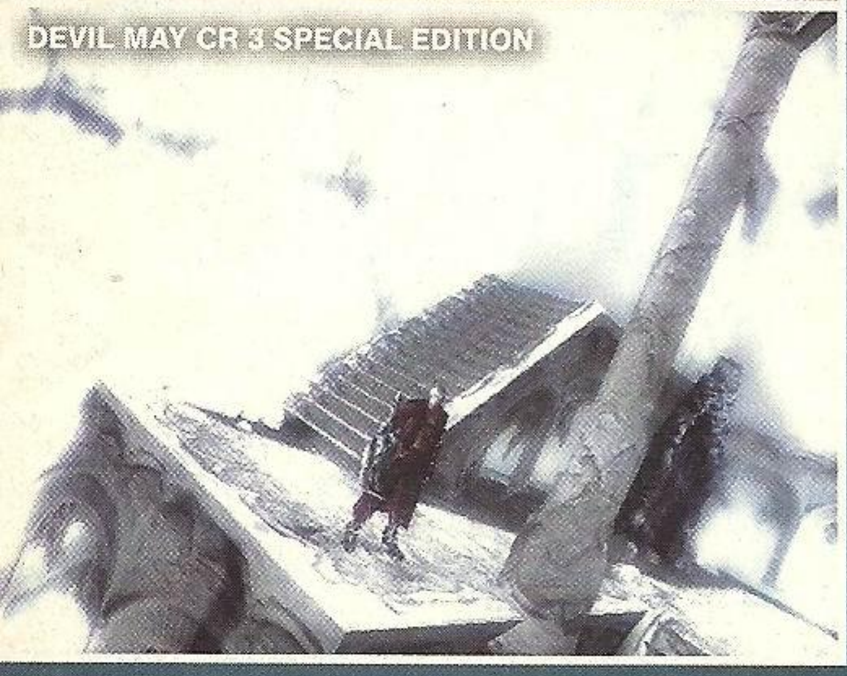
Na stoisku Capcom można było ponadto sprawdzić Monster Hunter 2, pełnoprawną kontynuację sieciowego hitu. Zaprojektowano kilka nowych broni, miejscówek i potworów, dodano także efekt upływającego czasu, który w jakiś sposób wpływać ma na otoczenie i stwory zamieszkujące świat gry. Będzie również możliwa wymiana danych z wersją tej gry na PSP.

Dobra wiadomość dla fanów wielkich, stalowych mechów i firmy Square Enix. Na dziesięciolecie serii Front Mission, przygotowana zostanie kolejną część popularnej strategii, zatytułowana Front Mission 5: The Scars of War. W grze znajdą się jeszcze obszerniejsze pola walki, jako że potyczki toczyć się będą przy udziale większych ilości wojsk. A to wszystko jeszcze na tej generacji konsol!

To dziwne, ale młody graficiarz imieniem Trane nigdy nie ma dość swojej pracy. Na TGS po raz kolejny zaprezentowano jeden poziom z gry Mark Ecko's Getting Up: Content's Under Pressure, w którym kazano mu przebiec na drugą stronę ruchliwej ulicy (baaardzo trudna sprawa), namalować taga na murze, a następnie przekonać kilku stróżów prawa o wyższości swoich poglądów. Cieszy fakt, że od czasów E3 poprawiła się praca kamery, dzięki czemu nareszcie da się w końcu w to normalnie pograć. Zaprezentowano również wersję tej gry na Xboxa i była to jedna z nielicznych gier na tę konsolę.

Podczas wystawy zaprezentowany został także trailer gry Siren 2. Owo demo prezentowało bezimiennego bohatera stojącego w ciemnej klatce schodowej. Gość wyposażony był jedynie w latarkę, która niemrawo rzucała światło na zbliżającą się z daleka pokrakę. Nie trzeba dodawać, że po kilku chwilach nadchodzące „coś" zaatakowało bohatera, a potem nastąpiło szybkie cięcie. W trakcie trailera wyjaśniło się między innymi, że podczas przygody nasz bohater spotka małą dziewczynkę. Dziecko słucha takich prostych komend, jak „zostań", czy „chodź ze mną" i prawdopodobnie trzeba będzie odganiać od niego zmory. Walki toczyć można zarówno w trybie fpp, jak i tpp, a arsenał stanowić będą proste, niewyszukane urządzenia – zardzewiałe rury, pistolety, czy noże. Ciężką atmosferę podkreśla mała ilość polygonów i niewyraźne tekstury, ale taki jest chyba zamysł artystyczny gry. Do końca nie wiadomo też, czy będzie tylko jeden, czy może więcej bohaterów, tak jak to miało miejsce w części pierwszej, ale stawiamy na rozwinięcie poprzedniej idei.


OKAMI


DEVIL MAY CR 3 SPECIAL EDITION

BEZ KABLI. BEZ ZWŁOKI. BEZ ŻARTÓW.

KONTROLER LOGITECH® CORDLESS ACTION do Playstation®2 daje Ci przewagę z odległości do 10 metrów – bez żartów! Działa z wysoką precyzją, a technologia 2,4 GHz firmy Logitech eliminuje kable i opóźnienie. Jest mały, lekki i tak szybki, że łatwo zyskasz przewagę nad konkurentami, którzy wciąż używają innych kontrolerów. Akumulator o dużej pojemności pozwala oddawać się grze przez ponad 50 godzin – z włączoną wibracją.

Logitech

©2004 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech. Licencjonowane przez Sony Computer Entertainment Europe Limited do użytku wyłącznie z PlayStation®, PS one® i PlayStation®2 dla rynków PAL. „PlayStation", „△○⊗□" i „PS one" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment, Inc.

TGS 2005: raport

PLAYSTATION PORTABLE

PSP wyrobiło już sobie całkiem solidną pozycję, zaś producenci wreszcie dostrzegli brak gier RPG i powoli zaczynają nadrabiać braki.

Na pierwszy ogień idzie Monster Hunter Portable, gra oparta na sieciowym erpegu, który na PlayStation 2 osiągnął niemały sukces. W przenośnym Monster Hunter znajdziecie mnóstwo mini gier, możliwość hodowania własnego zwierzaka (kota!) oraz multiplayer, obsługujący max sześć osób. Ta gra świetnie nadaje się na PSP i chętnie zobaczymy, jak potoczą się jej dalsze losy. Ponadto Konami potwierdziło, że na PSP trafi pakiet Suikoden I & II. Obie mają być poprawionymi konwersjami kultowych RPGów z PS one. Czekamy, czekamy.

Z kolei Namco doszło do wniosku, że pora już na przenośną wersję Katamari Damacy, jedynej gry logicznej, w której młody książę-kosmita pcha przed siebie kulę śmieci. Na początku kula jest mała i pochłania niewielkie odpadki, jednak z czasem rośnie pożerając domy, samochody, wściekłe koty i dzieci. Wszystko. Gra nie będzie ani konwersją, ani miksem popularnej na PS2 serii – prawdopodobnie mamy do czynienia z nowym projektem. Japończycy pobawią się nowym Katamari już na święta, reszta świata cierpliwie czeka. Aha, przyjemnie zapowiada się Everybody's Golf: Coca Cola Special Edition – ekskluzywna i limitowana wersja golfa, w którego zagrywamy się od momentu premiery PSP. Promocja tej marki widoczna będzie na każdym kroku – postacie ubrane w czerwono białe stroje, billboardy z napisami Coca Cola, kije golfowe w kształcie butelek, itp. Sony wypuści zaledwie 1300 kopii tej gry.

MONSTER HUNTER PORTABLE

SUIKODEN I & II

NINTENDO DS

Line-up przenośnej konsoli Nintendo zachwyca. Po prostu. Pierwsza w kolejce do sprawdzenia ustawia się gra Viewtiful Joe: Double Trouble – nowe przygody małego szaleńca, nie będące podłą konwersją ze stacjonarnych konsol. Joe w dalszym ciągu walczy na planie filmowym i nie zapowiada się, aby szybko z tego zrezygnował. W walce nieodłącznie pomagają mu moce, dzięki którym spowalnia i przyspiesza czas oraz przybliża obraz, żeby wyzwać przeciwnika na morderczą solówę. Kluczową rolę w nowej grze odegra dotykowy ekran – dzięki stylusowi zmusicie Jerzego do odpalenia nowych mocy – rysikiem przecinamy kamienne bloki, odkręcamy kurki z wodą, wymazujemy przeszkody. Reszta gry bez zmian, Joe to nadal mały, capcomowski mordoklepa, nieodmiennie walczący z blaszanymi kukłami. Już niebawem sprawdzimy, czy naprzemienne używanie stylusa i cyfrowego krzyżaka nie wykończy nam dłoni.

Sporą niespodzianką okazał się trailer dwóch części Xenosagi zmierzających na NDS. Przepisując grę na NDS, autorzy przemodelowali graficznie postacie, zachowując pokraczną stylistykę super deformed. Powitacie zatem nieco odmienioną Shion, KOS-MOS i Allen, a obok nich – dwuwymiarowe, uproszczone plansze. Zmianie nie uległ jednak system walki – jest podział na tury, są zespołowe ataki i używanie broni. Bitwy obserwujemy na górnym ekranie NDSa, dolny służy natomiast do monitorowania statystyk postaci i przełączania ekranów menu.

Obie części Xenosagi sprzedawane będą w jednym pudle, po zakupie którego czeka Was blisko pięćdziesiąt godzin zabawy! Tyle samo rozrywki czeka Was w przenośnej wersji Romance of the Three Kingdoms (tak, konwertują to!).

Na początku 2006 roku, Taito zaatakuje sklepy przenośną wersją gry z serii Bust-A-Move (znanej w Japonii pod nazwą Puzzle Bobble). Zadaniem graczy będzie łączenie spadających z góry ekranu balonów w jednobarwne konstrukcje. Połączcie ze sobą trzy lub więcej jednokolorowych kul, a eksplodują, ustępując miejsca nowym. Jeśli zdecydujecie się na multiplayer, górny ekran konsoli pokaże Wam, jak z problemami radzi sobie przeciwnik. A skoro jesteśmy przy grach logicznych...

Bleach: Souten Ni Kakeru Unmei to mordobicie dostarczone przez Segę. W gotowej grze znajdzie się osiemnastu wojowników, jednak na TGS pojawiło się ich zaledwie czterech. Postacie wyprowadzają dwa ataki – mocny i lekki, jednak wzorem każdego szanującego się mordobicia, możemy skorzystać z bloku, rzutu oraz kilkumetrowych skoków. Górny ekran pokazuje postacie i samą walkę, zaś dotykowy służy wyłącznie do odpalania ciosów specjalnych i używania przedmiotów. Walka jest szybka, intuicyjna, pełna mocarnych, efektownych ciosów i przerywników anime.

XENOSAGA I & II

Where Do Babies Come From to sequel fenomenalnego Project Rub (w którym romansowaliśmy z dziewczyną) i tylko z niego dowiecie się skąd naprawdę biorą się dzieci. Nie, rodzicie naprawdę nie znaleźli Was w kapuście... Where Do Babies Come From składać się będzie z mini gierek, których celem będzie zbliżenie się krok po kroku do wybranej białogłowy. W odstawkę idą przyciski – grać będziemy stylusem, zaś grafika to wciąż mieszanka stylów 2D i 3D. Fajnym patentem jest konieczność obracania konsoli w wybranych momentach gry – tego w poprzedniej części nie było.

KONKLUZJA: w wielkim skrócie – Tokio Game Show 2005 to spotkanie starego z nowym. Pomimo tego, że obecna generacja konsol ma jeszcze dużo do zaoferowania (zwłaszcza PlayStation 2), po prostu widać, że nachodzą nowi szefowie. Szkoda też, że czołowi producenci gier na obecną generację konsol ustępują powoli miejsca developerom z niższej półki, bo może się to zakończyć istnym zalewem crapów. O dużym zaniedbaniu może mówić poczciwy Xbox – cztery pokazane na TGS gry to mniej niż mało. Cieszy nas z kolei silna pozycja handheldów.

TGS NEWSFLASH

■ Nowa gra Mizuguchiego na PSP

Every Extend Extra to nowa, odświeżona wersja gry z PC, zmierzająca właśnie na PlayStation Portable. Nie powinien dziwić Was fakt, że E3 to muzyczny puzzler, pod którym wszystkimi kończynami podpisuje się Tetsuya Mizuguchi. Podobnie, jak REZ Every Extend Extra połączy elementy strzelanki i łamigłówki. „To kolejny krok w kierunku zjednoczenia muzyki i gier na PSP." – mówi Mizuguchi. Wydawcą gry w Japonii będzie tradycyjnie Bandai.

■ Kojima odchodzi

Podczas tegorocznego TGS Kojima oświadczył, że MGS4 będzie jego ostatnią grą z serii. „To będzie koniec zarówno dla mnie, jak i Youji Shinikawy. Są inne rzeczy, nad którymi chcę pracować." – powiedział mistrz. Cóż, podobne rzeczy Hideo wygłaszał, po ukończeniu prac nad Sons of Liberty i Snake Eater, jednak tym razem jest to chyba ostateczne stanowisko. Przy okazji tej decyzji Kojima zażartował, że wie już, kto zrobi MGS5. Szczęśliwym następcą Kojimy ma zostać Masahiro Sakurai, twórca Kirby'ego – oddany fan serii MGS i jeden z ostatnich wielkich twórców gier w Japonii. Kojima dodał, że zamierza stworzyć więcej gier na handheldy, a także wprowadzić MGS w sektor online.

■ Need for Speed na komórki

Need for Speed: Most Wanted już pod koniec roku dostępne będzie w wersji na komórki. Podstawą w grze będą oczywiście nielegalne wyścigi, a zabawa obracać się będzie wokół budowania reputacji, zdobywania kasy i nowych samochodów. Gra zawierać ma specjalny tryb Quick Play, przeznaczony dla osób, które nie lubią dłubania w opcjach. Czterdzieści tras, różne tryby gry i kilka licencjonowanych furek – nigdy nie wiadomo, kiedy posiadacz komórki zechce sięgnąć po coś takiego.

■ Gry na PSP tanieją!

No, na razie tylko jedna, ale zawsze... Metal Gear Ac!d trafi do sprzedaży w niższej cenie (19 dolarów), jako część serii „best of Konami". Wcześniej przenośna wersja Snake'a kosztowała aż 43 dolary. Producent gry, Noriaki Okamura dodaje, że będzie to idealna okazja do sprawdzenia tego tytułu przed zakupem części drugiej. Do tej pory nikt nie wydawał gier na handheldy po niższych cenach, a to ze względu na wysokie koszty produkcji kartów i UMD.

■ Wszyscy mają coś do dodania

Wprawdzie firma Atari nie zaprezentowała nawet trailerów, ale potwierdziła, że możemy spodziewać się na konsolach nowej generacji jej mocnych brandów. Będą Stuntman oraz Alone in the Dark.

Z kolei sposobiący się do wydania sequela Brothers in Arms Ubisoft już zapowiedział, że trzecia część sagi przeskoczy na PS3 i Xbox 360.

Koei obdzieli Xboxa 360 najnowszą częścią Dynasty Warriors, za to na start PS3 szykuje, o dziwo, futurystyczny wyścig zatytułowany Fatal Inertia. Będzie również klon wspomnianego Dynasty Warriors, z większym naciskiem na element strategiczny, pod tytułem Blade Storm.

SNK Playmore szykuje już King of Fighters: Maximum Impact 3 na PS3 i Xboxa 360, a my czekamy na część drugą jeszcze na konsole obecnej generacji. A na koniec – Konami wyda na starcie PS3 nowego Gradiusa.

INNY WYMIAR ZABAWY

GRAJ WŁASNYM CIAŁEM

W RYTMIE GORĄCYCH HITÓW!

GRY I MATY DO TAŃCA NAJWIĘKSZY WYBÓR W POLSCE!

www.iqp.pl

www.exerion.pl

IQ PUBLISHING

VENOM

bigben interactive

KONAMI

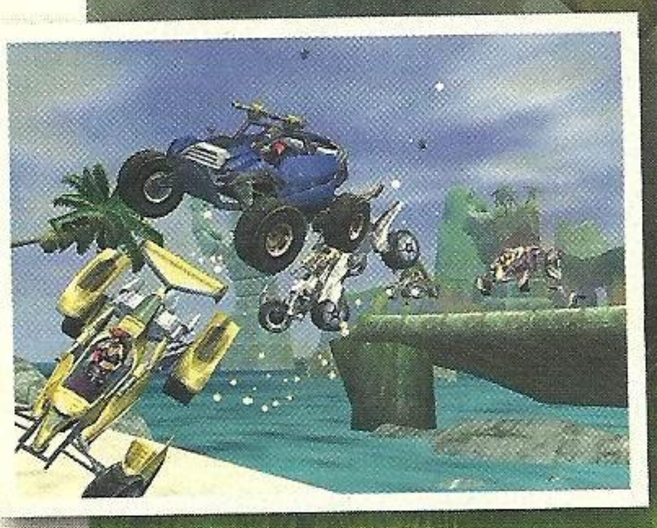
IQ PUBLISHING jest oficjalnym i wyłącznym dystrybutorem firm BIGBEN INTERACTIVE, VENOM LTD, KONAMI (seria Dancing Stage) i innych na terenie Polski. Nasze produkty można znaleźć w ważniejszych sieciach handlowych, między innymi MEDIA MARKT, SATURN, CARREFOUR, MEGA AVANS, EMPIK, GEANT, AVANS i innych.

IQ Publishing s.c. 04-766 Warszawa, ul. Trakt Lubelski 163 lok. 34 Tel. +48 22 613 26 36 Tel./faks +48 22 613 27 29

PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All product titles, publishers names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of the respective owners. All rights reserved.

Przed Państwem słynna trupa:
JAK SLY z RATCHETEM!

TRZY KLUCZOWE DLA SONY MASKOTKI SĄ JUŻ NIEMAL GOTOWE DO ATAKU NA TEGOROCZNĄ JESIEŃ. SPRAWDZAJĄC W AKCJI WCZESNE WERSJE NOWEGO JAKA, RATCHETA I SLY'A WIEMY JEDNO – TO NIE BĘDĄ KLASYCZNE SEQUELE. JAK PRZEKONACIE SIĘ Z PONIŻSZEGO MATERIAŁU, JEDYNIE SLY PO RAZ KOLEJNY ODCINAŁ BĘDZIE KUPONY OD POPULARNOŚCI GATUNKU PLATFORMÓWEK. JAK ORAZ RATCHET KROCZĄ ZUPEŁNIE NOWYMI ŚCIEŻKAMI, ZMIENIAJĄC ZASADY, DO KTÓRYCH NAS PRZYZWYCZAILI. JAK W WYŚCIGU NA ŚMIERĆ I ŻYCIE? RATCHET DOWODZĄCY ROBOTAMI? SLY BEZ ZMIAN? ZAPOZNAJCIE SIĘ Z WCZESNYMI ODCZUCIAMI NA TEMAT CAŁEJ TRÓJKI!



DEVELOPER: NAUGTY DOG
WYDAWCA: SONY
KONSOLA: PLAYSTATION 2
TERMIN: LISTOPAD 2005

■ Ciężko nazwać te pojazdy samochodami; trafniejszym określeniem będą uzbrojone po dach faziki. Zaliczając kolejne wyścigi i zarabiając coraz więcej punktów, Jak stanie przed wyborem – może kupić nową maszynę z lepszymi parametrami wyjściowymi lub upgrade'ować aktualnie posiadaną.

JAK X COMBAT RACING

JAK X: COMBAT RACING JEST GRĄ ŚLICZNĄ I PŁYNNĄ – DOŚWIADCZENIE NAUGHTY DOG NA TYM POLU WIDAĆ GOŁYM OKIEM. PLANSZE SĄ OGROMNE, A CZASY DOGRYWANIA KOLEJNYCH TRAS – MINIMALNE.

Po tym, jak z półek sklepowych zniknęło siedem i pół miliona gier spod znaku Jak and Daxter, chłopaki z Naughty Dog mieli już tylko dwa wyjścia. Napisać jeszcze jedną platformówkę, podobną do poprzednich odsłon trylogii (ale to byłoby zbyt łatwe), bądź odważnie zmienić konwencję gry. Najwyraźniej „Niegrzeczny Psiak" lubi eksperymenty, gdyż w Jak X: Combat Racing główni bohaterowie siadają za kierownicą bojowego pojazdu i z tej pozycji walczą o tytuł mistrza Kras City. Ale to dosyć łatwo było przewidzieć – autorzy identycznie postąpili sześć lat temu z serią Crash Bandicoot, która po trzech platformówkowych odsłonach doczekała się wyścigu gokartów. „Tym razem nie mogliśmy ni stąd, ni zowąd zmienić klimatu gry na komediowy wciskając bohaterów w przyciasne samochodziki." – mówi Evan Wells, współtwórca serii – „W Jak X jest miejsce wyłącznie na potężne, wyposażone w ciężką broń wehikuły, które podczas wyścigu niszczą się i eksplodują na kawałki." I słusznie.

Co prawda charakter gry uległ zmianie, ale historia Jaka i Daxtera trwa nadal, koncentrując się tym razem wokół starego wroga z przeszłości. Krew, bo tak nazywał się tłusty pokrak, którego rozwaliłem w drugiej części gry, ponownie zaprasza naszych bohaterów do Kras City. Chociaż nie, zaproszenie tak naprawdę wysyła Rayn, jego córka, a sprawa rozbija się o odczytanie ostatniej woli taty, który w tym momencie wącha już kwiatki od spodu. W skrócie – Krew zmusza Jaka i Daxtera do wzięcia udziału w wyścigu Kras City Grand Championship, sprytnie tłumacząc, że główną wygraną będzie antidotum na truciznę, która zżera ich od środka. Sprawa jest poważna, ale szczegółów dowiecie się z pełnej wersji gry, której premiera odbędzie się już niebawem.

Sprawdzając wczesną wersję Jak X naliczyłem blisko godzinę filmowych wstawek, w których niepodzielnie rządzi Daxter, jego testosteron i zabójczo dobre poczucie humoru, a także sto turniejów otwierających pole do popisu Jakowi. Obok dwójki głównych bohaterów, w grze natknąłem się dodatkowo na Razora – agresywnego rywala naszego przyjaciela z bródką oraz nowego dla serii – GT Blitza, maksymalnego turbolansera, który zrobi wszystko, aby jego program o niebezpiecznych wyścigach zyskał jak największą oglądalność. Tyle, jeśli idzie o podłoże gry.

Jeśli spodziewaliście się, że Jak X: Combat Racing będzie tytułem oderwanym od trylogii, to wiedzcie, że jest to czwarta, pełnoprawna część gry. Developer poważnie potraktował temat wyścigów, dlatego model jazdy w Combat Racing nie powstał jedynie w oparciu o poprzednią część gry, a napisano go całkowicie od podstaw. Już wczesna wersja gry jest szalenie miła dla oka (bardzo szczegółowe modele pojazdów, kolorowe, pełne szczegółów otoczenie) i pracuje w płynnych sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Wyczucie własnego pojazdu przychodzi strasznie łatwo i dzięki temu szybko zorientujecie się, jak pojazd zachowa się przy wchodzeniu w zakręt i po wyjściu na prostą. Jeśli idzie o prowadzenie maszyny, nie mam żadnych zarzutów, a wierzcie mi, że od miesiąca non stop katuję nowego Burnouta.

Aby ubarwić wyścig, Naughty Dog przygotowało masę atrakcji. Najważniejszą z nich jest dopalacz, który ładuje się do oporu, ilekroć Jak zbierze niebieską energię Dark Eco lub wykona popisowy powerslide. Tak wiem, to już standard w grach wyścigowych, jednak bez częstego używania boosta, ciężko marzyć w Combat Racing o wysokiej lokacie. Obok dopalacza, najważniejszym gadżetem są bronie. Aby wyposażyć pojazd w fuzję wystarczy zebrać z drogi odpowiedni symbol. Broń wybiera się losowo, dlatego raz postrzelacie sobie w przeciwników z karabinu, natomiast innym razem potraktujecie ich rakietami, minami lub działem elektrycznym. Świetna sprawa, tym bardziej, że maszyny w tej grze widowiskowo eksplodują ilekroć przywalimy w nie odpowiednim kalibrem. To samo tyczy się niestety fury, którą podróżuje Jak – na początku gry maszyna jest tak słaba, że ukończenie wyścigu w jednym kawałku jest niezłym wyzwaniem. Pomocny na pewno okaże się garaż, w którym zarobione w wyścigach punkty przeznaczycie na wzmocnienie parametrów fury, nowe podzespoły, lakier oraz masę elementów dekoracyjnych. Motywację macie zapewnioną, oczywiście pod warunkiem, że lubicie kolekcjonerstwo i kupowanie nowych elementów.

Pracując przy Jak X: Combat Racing autorzy inspirowali się takimi hitami, jak Twisted Metal i Smuggler's Run (pamiętacie tę pierwszą DOBRĄ grę na PS2?!). Wspominam o tym, bo w Combat Racing, oprócz wyścigów, weźmiecie również udział w pojedynkach na wielkich arenach, dethmatchach i temu podobnych. Najbardziej podobały mi się misje, w których pędząc wyznaczonym torem miałem za zadanie ubić określoną ilość przeciwników. Zbierałem dopałki, amunicja nie kończyła się, a licznik zabitych powiększał się z sekundy na sekundę. Osiągnięcia punktowane są stosownymi medalami – te z kolei przekładają się na punkty, za które dozbrajamy pojazd. I tylko niespecjalnie podoba mi się w Jak X to, jak autorzy rozłożyli na joypadzie funkcje. Pod czterema spustami znajdziemy zarówno dopalacz, jak i podskok oraz dwa rodzaje broni. Nawet po kilku godzinach zabawy bardzo łatwo owe funkcje pomylić, co z czasem doprowadza do pasji. Ale mniejsza z tym.

Jak X: Combat Racing jest grą śliczną i płynną – doświadczenie Naughty Dog na tym polu widać gołym okiem. Plansze są ogromne, a czasy dogrywania tras – minimalne. Dodajcie do tego naprawdę świetnie zaprojektowane postacie (mistrz Daxter podczas wyścigu trzyma się spoilera i kombinuje, jak nie wypaść) i mayhem na trasie, a otrzymacie dobrą rzecz, na którą warto czekać. Ja czekam!

[Matt]

■ ■

DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
KONSOLA: PLAYSTATION 2
TERMIN: LISTOPAD 2005

■ To pewnie ostatnia szansa spotkania radosnego Sly'a. W czwartej części nieuchronnie stanie się uzbrojonym ramboidem...

SLY 3 HONOR AMONG THIEVES

To dziwne, że Sly nigdy nie zastanawiał się nad tym, że skoro pochodzi z rodu najbardziej znanych i w ogóle najlepszych złodziei w historii, to gdzieś powinien znajdować się zgromadzony przez nich rodzinny skarb i może warto byłoby się nim zainteresować. Cóż, szop nigdy do specjalnie bystrych nie należał i prawdę mówiąc, gdyby nie żółw Bentley, który opracowuje dla niego plan każdej misji, Sly pewnie już dawno dałby się złapać w głupi sposób i skisłby w więzieniu. Niestety, kiedy w końcu udaje mu się poznać tajemnicę rodu Cooperów, okazuje się, że pewien ciemny typ już próbuje wbić się do skarbca (który może otworzyć tylko Sly swoją laską), a żeby nikt mu nie przeszkadzał, uczynił z jego okolic prawdziwą twierdzę.

Zabawa zaczyna się w momencie, gdy bohater już prawie zdobywa skarb i w tej chwili pojawia się ów zły gość, który nie bez powodu zasługuje na takie miano – facet omal nie zabija szopa, który powoli tracąc przytomność zaczyna sobie przypominać jak w ogóle znalazł się w tak beznadziejnej sytuacji.

Po odkryciu, że skarb jest dobrze chroniony Sly oraz Bentley uznali, że nie dadzą sobie rady bez pomocy i postanowili zebrać najlepszych złodziei z całego świata, w tym chociażby Murraya, który odszedł po przykrym incydencie z drugiej części gry. Po pokonaniu Clockwerka załamało go to, że nie zdołał uratować żółwia, który został mocno poturbowany i stał się kaleką.

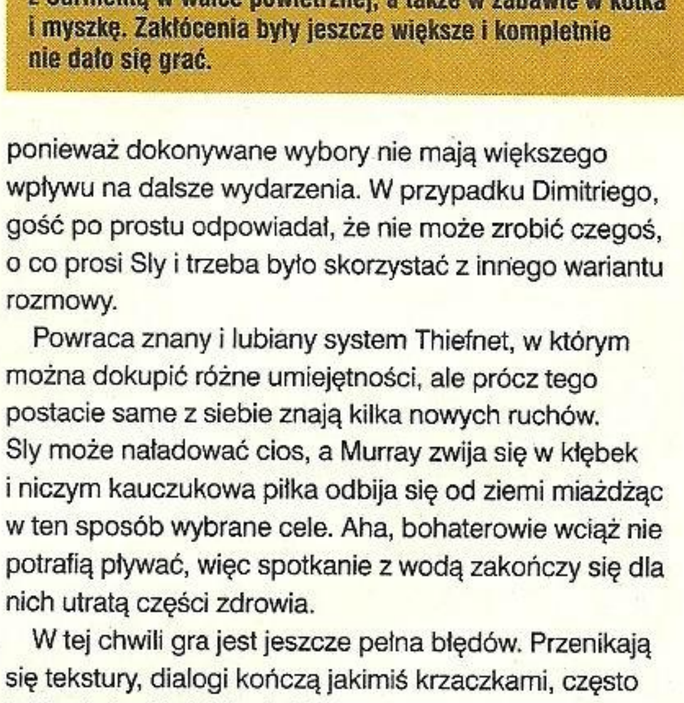
Dla osób nie znających serii przygotowano trening, po którym widać jak mało zmieniło się od czasu drugiej części. To właśnie ona wprowadziła do serii bardziej otwarty świat, wyeliminowała błędy jedynki i pozwoliła bawić się aż trzema postaciami. Teraz, zaledwie rok po wydaniu Band of Thieves, czuć, że Honor Among Thieves jest jakby odcinaniem kuponów od tej świetnej gry.

Nie zmieniły się ani głosy postaci, ani dźwięki, ani nawet muzyka, która w wielu miejscach jest dokładnie taka sama, jak poprzednio. Sam schemat również pozostał nietknięty – najpierw Bentley przedstawia plan działania na slajdach, a następnie bohaterowie po kolei wyruszają wypełniać zadania, przy czym każdy z nich wykonuje tą część zadania, która wymaga wykorzystania unikalnych dla każdej z postaci zdolności. Sly naturalnie skrada się, atakuje od tyłu, kradnie pieniądze z sakiewek, skacze po dachach i biega po linach, a także robi zdjęcia. Bentley podkłada bomby i dłubie przy komputerach, a Murray wszystko demoluje. Podobnie jak w poprzedniej części, czasem następuje przełączenie między bohaterami, co nieco urozmaica zabawę. Przykładowo w jednej misji trzeba dobiec Bentleyem do komputera, a wtedy jako Sly należy żółwia osłaniać, podczas gdy on włamuje się do systemu.

NAJWIĘKSZĄ NOWOŚCIĄ JEST MOŻLIWOŚĆ WŁOŻENIA SPECJALNYCH OKULARÓW 3D W MOMENCIE, GDY KONSOLA PYTA, CZY CHCEMY ICH UŻYĆ.

Takich akcji jest dużo więcej, ale zostaliśmy już przyzwyczajeni, że przygody sympatycznej paczki złodziejów są napakowane mini grami, więc nie jest to żadna nowość. Co innego otwieranie sejfów, czy podawanie haseł strażnikom, bo tych zabaw poprzednio nie było, ale prawdę mówiąc sprowadzają się one do wciśnięcia odpowiednich przycisków i można to potraktować zaledwie jako drobne urozmaicenie, podobnie jak konieczność szukania z lupą kodów do sejfu ukrytych na obrazie.

Bentley jeżdżący na wózku inwalidzkim nie jest na szczęście jedyną nowością w serii. Tym razem twórcy postanowili dać nam możliwość sprawdzenia w akcji znacznie większej grupki postaci, z czego ja pobiegałem trochę jako Carmelita Fox, która ogniem dzielnie wspierała stróżów porządku. W pełnej wersji dostępny będzie także Dimitri, ale najpierw trzeba go uwolnić z więzienia, do którego wpakowaliśmy go przy okazji poprzednich przygód Sly'a. To właśnie wtedy pojawia się kolejna nowość, czyli możliwość przeprowadzenia rozmowy na różne sposoby, ale póki co wygląda to bardziej na bajer, niż na ważną część zabawy, ponieważ dokonywane wybory nie mają większego wpływu na dalsze wydarzenia. W przypadku Dimitriego, gość po prostu odpowiadał, że nie może zrobić czegoś, o co prosi Sly i trzeba było skorzystać z innego wariantu rozmowy.



■ Największą nowością jest możliwość włożenia specjalnych okularów 3D (znajdujących się w zestawie) w momencie, gdy konsola pyta, czy chcemy ich użyć, czy może obraz ma być wyświetlany normalnie. W sumie fajnie to wygląda, uczucie głębi może nie robi jakiegoś piorunującego wrażenia, ale jest całkiem OK. Niestety w chwili obecnej obraz jest zakłócony przez żółte pasy i dość szybko zaczynają boleć oczy, a później głowa. Ten sam problem z obrazem nie pozwolił mi sprawdzić trybu zabawy dla dwóch osób, gdzie Sly bezpośrednio zmierzy się z Carmelitą w walce powietrznej, a także w zabawie w kotka i myszkę. Zakłócenia były jeszcze większe i kompletnie nie dało się grać.

Powraca znany i lubiany system Thiefnet, w którym można dokupić różne umiejętności, ale prócz tego postacie same z siebie znają kilka nowych ruchów. Sly może naładować cios, a Murray zwija się w kłębek i niczym kauczukowa piłka odbija się od ziemi miażdżąc w ten sposób wybrane cele. Aha, bohaterowie wciąż nie potrafią pływać, więc spotkanie z wodą zakończy się dla nich utratą części zdrowia.

W tej chwili gra jest jeszcze pełna błędów. Przenikają się tekstury, dialogi kończą jakimiś krzaczkami, często też brakuje dźwięków i różnym scenom towarzyszy kompletna cisza. Autorzy mają jeszcze trochę czasu by wszystko dopracować, ale już teraz mogę napisać, że nie ma co liczyć na jakieś specjalne nowości – druga część gry była naprawdę świetna i chyba ciężko wprowadzić do tej serii coś, co mogłoby ją znacznie zmienić i odświeżyć. A to raczej oznacza, że dziewiątki już Sly 3 nie zarobi.

[Mielu] ■ ■

DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
KONSOLA: PLAYSTATION 2
TERMIN: GRUDZIEŃ 2005

RATCHET GLADIATOR

■ Online jest z reguły mitym dodatkiem do strzelanek tpp, jednak Insomniac (jak zawsze) idzie o krok dalej. Wszak inspiracją do tego, jak prezentuje się Ratchet: Gladiator był sieciowy multiplayer, znany z poprzedniej edycji gry. Przyznaję, że nowy Ratchet będzie wyjątkowo otwarty dla sieciowców – umożliwi zabawę w takich trybach, jak Deathmatch, Capture the Flag, Conquest, King of the Hill oraz Juggernaut. Wyjaśniam, że Conquest, to bitwa dwóch drużyn o kluczowe dla planszy miejsca, natomiast w Juggernaut jeden z graczy jest potężniejszy niż pozostali i w tym momencie rozpoczyna się praca w zespole. Zakładając nową grę w sieci, sami ustalacie, czy będą w niej wehikuły oraz jakiego poziomu oczekujecie od pozostałych graczy. Nieźle, Ratchet!

Gleeman Vox, multimilioner o aparycji tłustego rekina, ma tylko dwa problemy. Sadystyczny program Dreadzone, w którym zaproszeni przez niego goście (z reguły jacyś wielcy superbohaterowie) stawiają czoła wściekłym robotom na oczach widzów, cieszy się w galaktyce olbrzymią popularnością. Kłopot pojawia się w momencie, kiedy lista potencjalnych bohaterów ulega w końcu wyczerpaniu, bo wybito już wszystkich. Innymi słowy – nie ma już frajerów, którzy mieliby ochotę wystąpić w programie tłuściocha, a to niekoniecznie musi przysparzać mu oglądalności. Drugi problem Voxa jest taki, że nadmiar gotówki zamienił go w szaleńca żądnego galonów krwi na ekranie. Masakra to podstawa, o czym doskonale wie jego przyboczny rzeźnik, również startujący w programie. W obliczu kryzysu, Gleeman nie siedzi z założonymi rękoma. W pocie czoła tworzy rezerwową listę superbohaterów, na którą przypadkiem wpisany zostaje długouchy mechanik i mały, wygadany robot. Tak w skrócie przedstawia się historia gry, w której po raz czwarty główną rolę weźmie na siebie Ratchet – uzbrojony po zęby futrzak, nawet nie próbujący udawać, że z zawodu tak naprawdę jest mechanikiem.

Wszystkie platformówki z Ratchetem i Clankiem były rewelacyjne, dlatego niespecjalnie przypadła mi do gustu informacja, że czwarta część gry idzie nową ścieżką. Ale spokojnie, kilka godzin z prawie ukończonym Ratchet: Gladiator uświadamia, że zmiany nie będą tak drastyczne, jak mogłoby się wydawać. Jeśli poprzednie edycje gry łączyły w sobie elementy platformówki i strzelanki, tak Gladiator stawia sprawy dosyć jasno – nie znajdziecie tu praktycznie niczego więcej, poza strzelaniem i ogromną ilością zniszczeń. Jasne, będą pewne ustępstwa, ale trzon nowej gry oparto właśnie na rozwalaniu, niszczeniu i paleniu. I choć nie do końca podoba mi się wyrzucenie z gry elementów platformówki oraz (co za tym idzie) lekko przemodelowane sterowanie, w nowego Ratcheta nadal gra się bardzo sympatycznie. Wraz z długouchym, na ekran wraca stara, dobra plejada postaci. Pytacie o Clanka? Jest, ale funkcja małego robota zredukowana została wyłącznie do gadania – siedząc w maleńkim kokpicie udzielał będzie Ratchetowi porad i wskazówek. Wraca także wesoły i tłusty profesor dłubiący przy nowych modelach broni, gadżetów, a także... botów. Ha, boty są tym, czego się nikt tak naprawdę nie spodziewał. Odkąd je zdobędziecie, włóczyć się będą za Ratchetem jak cień, wspierając go własną siłą ognia. We wczesnej wersji gry ciężko było mi na tych cholernych blaszakach polegać. Nie ma sensu liczyć na akcje, w których roboty samodzielnie powstrzymują zgraję nieprzyjaciół – wszystko należy robić samemu. Jednak oprócz sypania ołowiem, blaszani przyjaciele brali na siebie również ambitniejsze zadania. Wydając odpowiednie komendy, zmuszałem ich do otworzenia drzwi, rzucenia granatu, leczenia się, osłaniania pleców i takich tam. Same komendy wydaje się w sposób banalny – wystarczy pstryknąć odpowiedni kierunek na cyfrowym padzie. Co ciekawe, nad inteligencją przeciwników i botów pracowały dwa oddzielne zespoły. I to widać! Podczas, gdy wrogowie działają bardziej ofensywnie i napierają ze wszystkich stron, przyjaciele Ratcheta starają się bronić swych pozycji i nie rozbiegać. Nie plączą się wprawdzie pod nogami i nie przeszkadzają, ale z drugiej strony ciężko na nich polegać podczas jatki. Aha, długa współpraca z blaszakami zaowocuje tym, że Ratchet będzie w stanie dowodzić coraz większymi oddziałami botów. Na początku towarzyszyły mi dwa egzemplarze, ale po kilku godzinach sprawa wyglądała zupełnie inaczej.

Podobnie jak w poprzednich częściach gry, Ratchet odwiedza planety i w tej kwestii nie zmieniło się nic. Zaś Gleeman Vox dba o to, aby w każdym ze światów Ratchet miał coś do roboty i szybko go nie opuścił. Zadanie główne zawsze polega na przebiciu się przez masy robotów i dotarciu do wyznaczonego punktu, ale znajdzie się też miejsce na mite urozmaicenia. Przejazd uzbrojonym skuterem na czas i pilotowanie wielkiego, pająkowatego robota to fajne odskocznie, ale i tak gro czasu spędzicie w skórze futrzaka z bronią w łapie. A właśnie – Ratchet: Gladiator to pole do popisu dla nowych broni. Najfajniej wypadają podstawowe karabinki Dual Viper, których moc nie jest może szokująca, ale wystarczy, aby widowiskowo uporać się z każdym problemem. Powraca oczywiście B6 Detonator, a więc działo plujące w przeciwników eksplodującymi kulami. Palce lizać! I ponownie, jeśli którejś z broni (a jest ich blisko dziesięć!) używać będziecie nad wyraz intensywnie, sprzęt automatycznie ulepszy się i zaoferuje większą siłę ognia. Nowością w tej części gry są dodatki do broni – w odpowiednich momentach sami decydujecie, czy posiadaną fuzję wzmocnić o większy magazynek, samonaprowadzające pociski, miotacz, zamrażacz lub prądownicę. Fajna rzecz. Koniecznie musicie też poznać nowych przeciwników. Wyłażące z ziemi, udające zombiaki roboty są naprawdę świetne, a samoloty zrzucające przeciwników na linach same proszą się o rakietę. Orgia zniszczenia jest większa niż w poprzedniej części, a z przeciwników jak zawsze wypadają ukochane przez wszystkich śrubki.

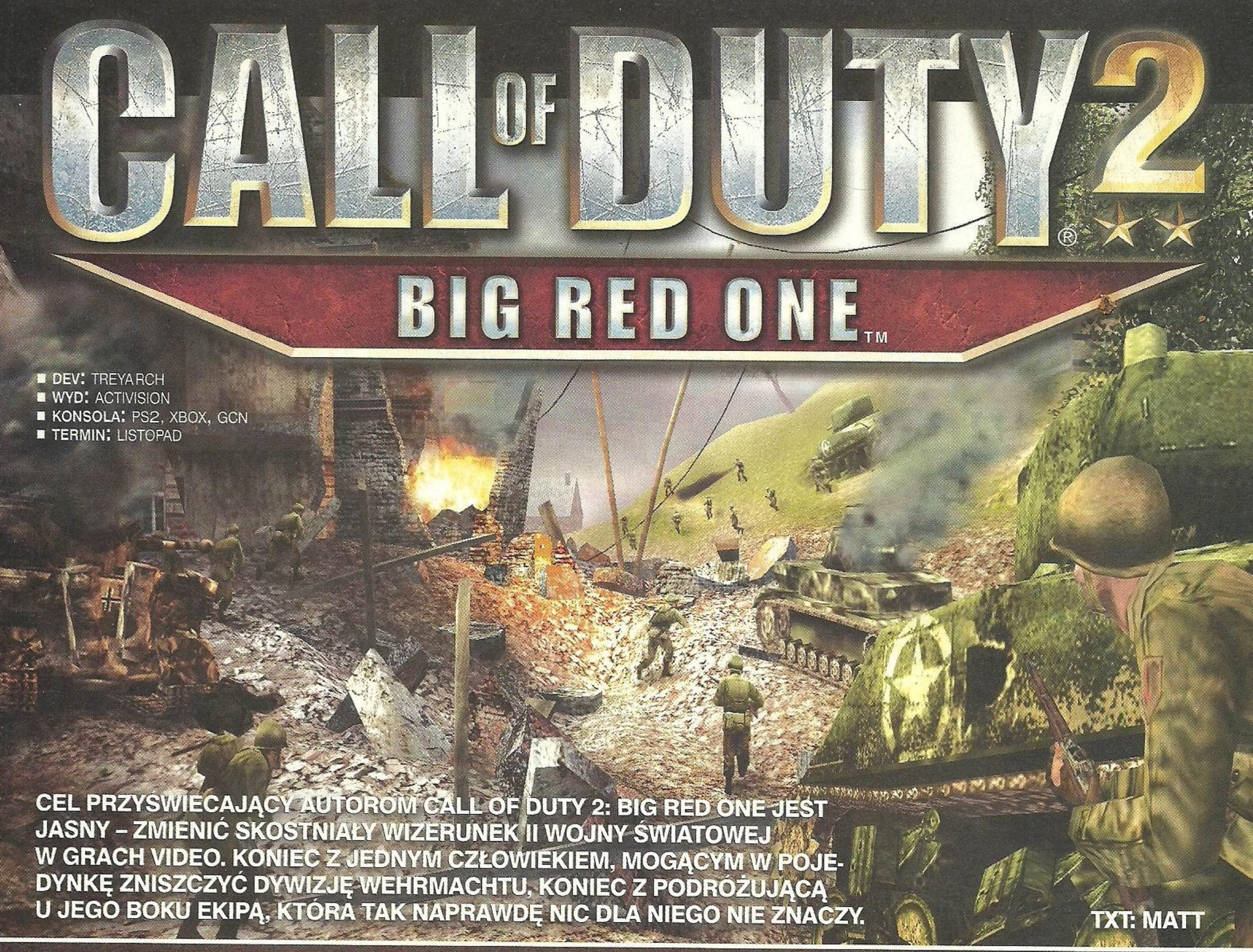
STRZELANINA TPP W MIEJSCE PLATFORMERA? KILKA GODZIN Z PRAWIE UKOŃCZONYM RATCHET: GLADIATOR UŚWIADAMIA, ŻE ZMIANY NIE BĘDĄ TAK DRASTYCZNE, JAK MOGŁOBY SIĘ WYDAWAĆ.

Przyznam, że nie wróżyłem nowemu Ratchetowi zawrotnej kariery. Jednak patrząc na tę cudowną grafikę (najlepszą w serii!), sześćdziesiąt klatek na sekundę i pogrom, jakiego jest w stanie dokonać mały Ratchet, muszę chyba wszystko odszczekać. I chętnie to zrobię! **[Matt]** ■ ■

CALL OF DUTY 2®

BIG RED ONE™

- **DEV:** TREYARCH
- **WYD:** ACTIVISION
- **KONSOLA:** PS2, XBOX, GCN
- **TERMIN:** LISTOPAD



CEL PRZYŚWIECAJĄCY AUTOROM CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE JEST JASNY – ZMIENIĆ SKOSTNIAŁY WIZERUNEK II WOJNY ŚWIATOWEJ W GRACH VIDEO. KONIEC Z JEDNYM CZŁOWIEKIEM, MOGĄCYM W POJEDYNKĘ ZNISZCZYĆ DYWIZJĘ WEHRMACHTU, KONIEC Z PODRÓŻUJĄCĄ U JEGO BOKU EKIPĄ, KTÓRA TAK NAPRAWDĘ NIC DLA NIEGO NIE ZNACZY.

TXT: MATT

Big Red One skupia się nie tylko wokół najlepszej amerykańskiej jednostki ścierającej się z nazistami, ale postara się przekonać nas, że jesteśmy członkiem zgranego zespołu. Drużyny, która podczas walki nawołuje się wzajemnie, wskazuje sobie cele, podpowiada, co robić, a w razie potrzeby – wspiera ogniem i szturmuje kryjówki wroga. „Drużyna braci może zdziałać znacznie więcej, niż zwykły, podrzędny garnizon." – mówi Christian Busic, główny szef projektu – „Dlatego nasz wybór padł na Wielką Czerwoną Jedynkę, niesamowicie zgrany amerykański oddział, któremu nasz kraj zawdzięcza po prostu najwięcej." Fakt, nazwa Big Red One nie wzięła się z powietrza. Owiana legendą jednostka, słynna Pierwsza Dywizja Piechoty, zawsze jako pierwsza meldowała się na linii frontu, znajdując się na czele najważniejszych kampanii w Afryce i Europie (pierwsi na plaży Omaha!). Cały ten braterski klimat, jaki panował w szeregach Wielkiej Czerwonej Jedynki umiejętnie przeniesiono do nowego Call of Duty, posługując się prostą metodą. Każda filmowa scena, każdy zwrot akcji i szereg małych, z pozoru nieważnych wydarzeń obserwować będziemy oczyma bezimiennego bohatera. Nawet podczas przerywników filmowych można rozglądać się dookoła i dokładnie sprawdzać kto i co mówi. Ha, żeby było jeszcze ciekawiej, nigdy nie zobaczycie, jak główny bohater naprawdę wygląda i jaki ma ton głosu. Chłopak mógłby mieć aparycję taką jak Ty, ja lub przystrzyżony na zapałkę Mielu, a autorzy poprowadzili historię na tyle sprytnie, że naprawdę można się solidnie wczuć. Wraz z Big Red One uczestniczyć będziecie dokładnie we wszystkim, patrząc na wydarzenia własnymi oczami. Ujmująca była scena w Messynie na Sycylii, podczas której ostrzeliwałem Niemców z działka. Budynek, w którym siedziałem, został zbombardowany, a ja, niczym kawał gruzu, wypadłem z piętra na ulicę i przeturlałem się po ziemi. Natychmiast podbiegł do mnie jeden z członków oddziału i podtrzymując moją głowę wrzeszczał, aby wezwano sanitariusza. Scena, jakich w grach wojennych wiele, ale obserwowanie jej z oczu głównego bohatera, to w pewnym sensie oryginalna rzecz. Podobnych akcji znajdziecie w Big Red One multum, nie łudziłbym się jednak, że wzorem Republic Commando, towarzysze będą w stanie przywracać martwego wojaka do życia. Na to ich nie stać.

KOMPANIA BRACI TU JEST

Akcja gry rozgrywa się w ciągu trzech lat, jednak dla nas oznacza to na oko piętnaście godzin zabawy. Na pewno ciekawie będzie jednak zobaczyć własny oddział, który z roku na rok staje się coraz bardziej dojrzały i zgrany. Na pokazie wczesnej wersji Call of Duty 2: Big Red One miałem okazję uczestniczyć w pierwszej,

POLSKA SPRAWA

Impreza promująca Call of Duty 2: Big Red One odbyła się w... Polsce, a rozmachem spokojnie konkurowała z najlepszymi tego typu pokazami na świecie! W ostatnich dniach lipca do Kętrzyna zjechali się dziennikarze całego świata (nie zabrakło nikogo) i od tej pory przejęła nas grupa Wehrmachtu. Przez trzy dni mieliśmy okazję zwiedzić okoliczne bunkry, latać dwupłatowcami, przejechać się prawdziwymi łazikami pamiętającymi czasy wojny, pędzić przez las ryczącą amfibią, strzelać z AK-47 (wersja airsoft), zostać wziętymi do niemieckiej niewoli, a obok tego... zagrać w nowe Call of Duty. Przez cały czas mieliśmy pod ręką zespół Treyarch, gotowy odpowiadać na pytania, wojskowego doradcę Hanka Keirseya (facet ma rewelacyjne poczucie humoru i kamienną twarz pokerzysty – świetne połączenie!), a także największą polską grupę ludzi zajmujących się odtwarzaniem niemieckiego uzbrojenia z czasów II wojny światowej. Chłopaki tak przekonywająco odgrywali swe role poganiając nas przez las, że momentami ciężko było przewidzieć, co się za chwile może stać.
Dwie obserwacje.
- fińscy dziennikarze mają kiepskie nadgarstki – jeden z chłopaków nie wytrzymał szalonej jazdy amfibią przez las i przy pierwszym poważnym wyboju jego kość kompletnie się rozsypała. Złamanie wyglądało naprawdę paskudnie; składam wyrazy współczucia.
- los trzech belgijskich pism komputerowych i jednego polskiego portalu o grach przez piętnaście minut leżał w moich rękach. Dokładnie tyle

czasu miałem na zabawę w pilota, kiedy lecieliśmy dwupłatowcem w stronę Warszawy. Pilotowanie samolotu jest przeżyciem TRAUMATYCZNYM, a uczucia uderzające do głowy podczas turbulencji są absolutnie nowe! Cóż, mogłem się poświęcić i uniemożliwić powstanie przynajmniej pięciu artykułów o nowej grze od Treyarch. Tylko cudem się powstrzymałem...

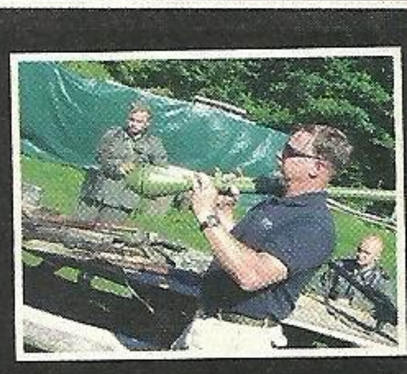
szóstej oraz trzynastej misji i możecie mi wierzyć, że w każdej z nich towarzyszący mi ludzie wyglądali nieco inaczej. Niestety, wielu żołnierzy, z którymi rozpoczynałem służbę nie miało okazji pomagać mi we wszystkich etapach gry. Takie już są uroki wojny. Sprawę wojennych współtowarzyszy zespół Treyarch potraktował niezmiernie poważnie. Trzykrotnie większy budżet niż w przypadku pierwszej części gry zaowocował między innymi tym, że zatrudniono tych samych aktorów, którzy wystąpili w serialu *Kompania Braci*. Aktorzy mają ogromne doświadczenie w odgrywaniu wojennych scen, potrafią również stworzyć zgraną, żołnierską drużynę. Użyczanie głosów to jedno, ale aktorzy odtwarzający postacie w serialu uczestniczyli także w sesjach Motion Capture. To już chyba reguła w grach wojennych...

Przyznam, że oglądając sceny, w których moi współtowarzysze luźno dyskutowali przed rozpoczęciem szturmu, poklepywali się po ramionach i rzucali żołnierskimi docinkami, czułem, że jestem na planie profesjonalnego filmu. Podobno Frank John Hughes, grający tu jednego z żołnierzy, kiedy wziął do ręki scenariusz konsolowego Call of Duty 2, natychmiast zaproponował kilkadziesiąt poprawek, aby jego drużyna wypadła jeszcze bardziej przekonywająco. Rezultatem tych ingerencji są znacznie lepsze sceny, niż wszystkie, jakie widziałem w konkurencyjnych tytułach. Każdy z siedmiu aktorów Kompanii Braci przypisany został konkretnej roli, a oprócz ruchów i głosu, do gry przeniesiono także ich mimikę twarzy. Efekt? Każdy z żołnierzy jest na tyle zindywidualizowaną postacią, na ile to tylko możliwe.

AKCJI NIE ZABRAKNIE

Call of Duty 2: Big Red One nie jest grą, w której akcja rozkręca się powoli. Szczerze? Odniosłem wrażenie, że już na początku zabawy trafiłem w punkt kulminacyjny. Wszędzie eksplozje pocisków, krzyki towarzyszy, nacierający hitlerowcy, a dalej już tylko intensywniej. Nie ma miejsca na długie, filmowe sceny, ani nudne kilometrowe przemarsze bez celu. O nie. Pierwsza minuta gry – idę wraz z setką (!!) żołnierzy w kierunku Messyny. Druga – nadlatują samoloty, zrzucają na nas bomby, zaczyna się wielka gonitwa do celu. Potem do głosu dochodzi broń, a następnie zaczyna się prawdziwa rzeź. Kompani coś krzyczą, grupują się, chowają za ruinami zbombardowanych budynków. Biegnąc w kierunku miasta celowo rozglądałem się na boki i przyznam, że widok kilkudziesięciu (!!) napierających wraz ze mną żołnierzy powoduje opad szczęki. Wzgórza, uliczki, pagórki – wszystko okupowane przez biegnących aliantów. Bardzo efektownie wygląda płonąca Messyna,

REALIZM?



Przed Wami wywiad z Hankiem Keirseyem, doradcą militarnym Big Red One. Hank jest emerytowanym pułkownikiem armii amerykańskiej, który całe zawodowe życie poświęcił wojsku trenując kolejne doborowe oddziały. Za operację przeprowadzoną w Iraku, rząd USA odznaczył go medalem Bronze Star. Mi udało się dorwać Hanka, podczas porannego joggingu. O 5 rano na obrzeżach lasu...

Matt: Jak dałeś się wciągnąć w projekt Call of Duty 2?
Hank: Zawsze byłem fanem historii II wojny światowej. Po prostu zawsze. Gry, takie jak Call of Duty pomagają współczesnej generacji graczy zrozumieć odwagę oraz poświęcenie swoich dziadków. Spodobała mi się pasja i zaangażowanie zespołu developerskiego w prawidłowe oddanie najdrobniejszych szczegółów z tamtego okresu. Kiedy poproszono mnie o pomoc, nie mogłem odmówić. Jakby nie patrzeć, Call of Duty jest historią Waszych dziadków, opowiedzianą w nieco bardziej widowiskowy sposób.

Matt: Jak długo pracowałeś przy Call of Duty 2 i czym zajmuje się taki doradca?
Hank: John Hillen i ja współpracujemy przy Call of Duty od trzech lat – jeszcze od czasów pierwszej części. Naszą rolą jest opowiadanie o rodzajach broni, nanoszenie poprawek na gotowe projekty, dyskutowanie o taktykach walk, organizacji oddziałów, prawidłowym ułożeniu karabinu do strzału i np. tym jak manewrować karabinem, by kogoś trafić i nie postrzelić się w piszczel. Świetnie jest widzieć, jak nasze uwagi nanoszone są do gry.

Matt: Czy to, w jaki sposób zachowują się żołnierze w grze, to Twoja sprawka?
Hank: Gdybyś tylko to widział. Kiedy ja i John opowiadamy o tym, co robią żołnierze podczas szturmu, jedni developerzy słuchają nas z przejęciem, inni natomiast stale coś notują. Głównie jednak animatorzy zatrzymali nas na długie godziny, bo chcieli, aby wszystko ze szczegółami im zdradzić. Jeśli podczas gry zobaczysz, w jaki sposób czołga się żołnierz, jak strzela z Thompsona, jak wrzeszczy w radio – wspomnij starego, dobrego Hanka.

Matt: Musi być jednak coś, co nie do końca Ci pasuje...
Hank: Cóż, ciągle robi się wojenne gry w taki sposób, żeby przede wszystkim bawiły, przez co wojna wydaje się naprawdę fajnym doświadczeniem. Ale nie dziwię się – gdyby chciano symulować realizm, developerzy zmuszaliby graczy do wiecznego czołgania się w błocie i kilkugodzinnego czekania w norze na przyjazd ciężarówki. Mimo wszystko cieszę się, że obok tego, gry mają też ogromną wartość historyczną i że ja mam w tym pewien udział. A teraz wzmocnimy Ci nadgarstki chłopcze – gleba i pięćdziesiąt pompek!

Czasem nie warto iść na pierwszy ogień, a bezpiecznie ostrzeliwać się zza pleców towarzyszy. Mimo, iż gra nie będzie specjalnie trudna, bohater ze stali nie jest.

Żołnierze z Big Red One naprawdę znają się na swojej robocie! Niektóre sekcje gry można spokojnie powierzyć ich karabinom, bez obaw, że coś pójdzie nie tak.

Oto jedna z tych nielicznych scen w Big Red One, kiedy chłopaki spokojnie podróżują łazikiem. Za moment wehikuły eksplodują, a drużyna rozbiegnie się. W najlepszym przypadku.

wysadzone w połowie budynki i zwały gruzu zalegającego na ulicach. Atmosfera robi się maksymalnie gęsta, kiedy drogę zagradza nam nagle czołg lub ni stąd, ni zowąd z nieba spada wrak samolotu. Świat spływa ogniem, w powietrze wzbijają się kłęby dymu, a żołnierze rozpaczliwie wrzeszczą, że kończą im się pomysły. Kapitalna oprawa i świetny klimat.

Zupełną nowością w świecie Call of Duty będzie jednak prowadzenie wehikułów, a preludium tego był scenariusz o nazwie Liberator. Co prawda nie pilotowałem w nim samolotu, ale jako pokładowy strzelec biegałem od jednego działa do drugiego, a następnie strącałem nadlatujące maszyny wroga. Podobnie jak w misjach naziemnych, obraz można w dowolnej chwili przybliżać, co oczywiście poprawia celność, ale zmniejsza prędkość działania. O ile trafienie w wolno sunący po niebie samolot dostawczy było banalnie proste, tak zestrzeliwanie zwrotnych myśliwców nauczyło mnie pokory. Mój samolot wyposażony był w dwa gniazda z karabinami, więc kiedy jedno posypało się w proch, zawsze mogłem skorzystać z drugiego. Dosyć niekorzystnie prezentowało się jednak zrzucanie bomb na płynące u dołu statki. Patrzenie przez celownik na powierzchnię wody i wduszanie spustu co kilkanaście sekund spokojnie można uznać po prostu za chwilę oddechu od jatki na ulicach miast i miasteczek. Ciekaw jestem, czy w pełnej wersji gry autorzy jakoś to ubarwią. Jednak po chwili akcja znów przeniosła się na ziemię, a tam jeszcze więcej strzelania, płonących ruin i grupowych ataków na pozycje nazistów.

Musicie wiedzieć, że każda misja w Big Red One składa się z kilku mniejszych zadań, które dynamicznie wyświetlają się w podręcznym menu. Jeśli zabłądzicie (choć raczej nie sposób), wystarczy przytrzymać Select, aby przeczytać, czego tym razem chcą od nas przełożeni. Najczęściej domagają się po prostu oczyszczenia terenu z Niemców, wysadzenia w powietrze najważniejszych maszyn, zdetonowania mostu, przedarcia się do jakiegoś miejsca, bądź zebrania do kupy towarzyszy broni. Nie ma chwili odpoczynku.

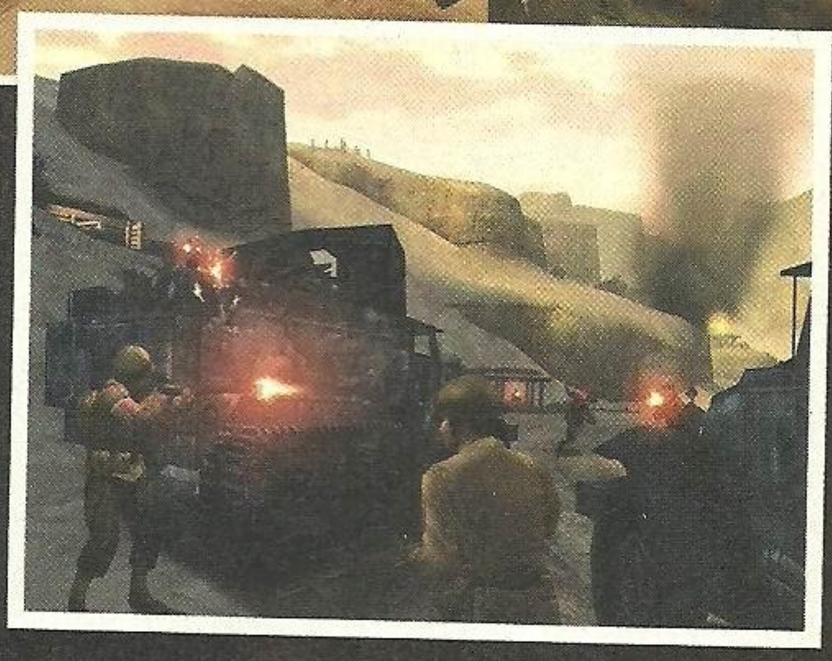
BÓG PROGRAMISTA

Call of Duty 2: Big Red One jest bardzo widowiskowe. O wojenny klimat dbają krzyki żołnierzy, płonące i walące się w gruzy budynki oraz miliony prujących powietrze pocisków. Zrobienie tak wyglądającej gry nie byłoby możliwe ani dwa lata, ani nawet rok temu. Z prostej przyczyny. „Pisząc nowe gry korzystamy z bibliotek i procedur zbudowanych na przestrzeni sześciu lat." – mówi Christian Busic – „To dlatego nowe generacje gier wyglądają znacznie lepiej, niż poprzednie."

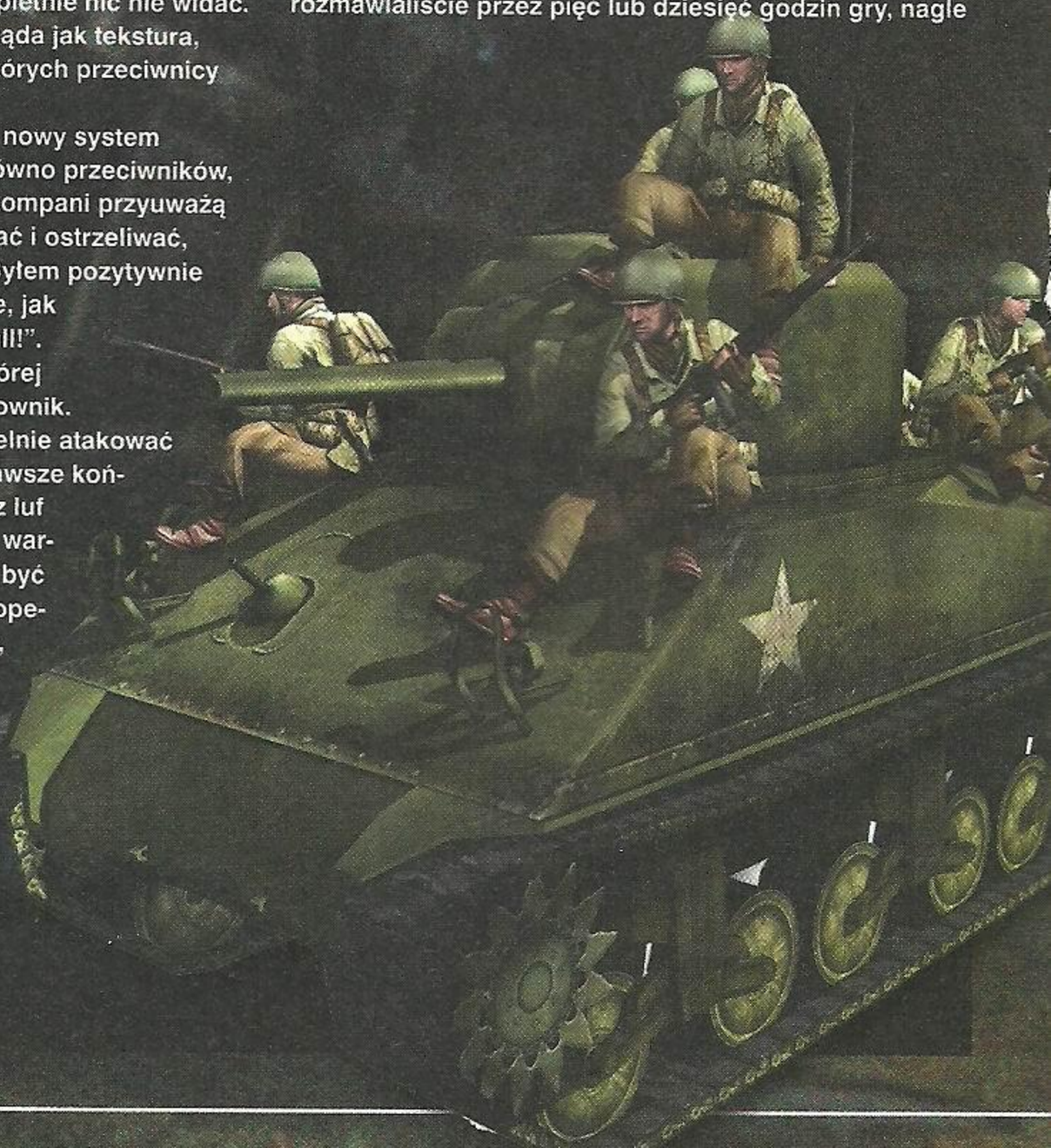
Call of Duty 2: Big Red One sprawdzałem na dwóch konsolach – PS2 i Xboksie. Niestety, na pokazie zabrakło GCN z grywalnymi kopiami BRO. Na pierwszy rzut oka widać, że maszyna Microsoftu liczy bardziej szczegółową grafikę, płynną animację, przekazując przy tym czystszy dźwięk. PlayStation 2 nadal jednak broni się lepszym sterowaniem i nieznacznie tylko okrojonymi detalami. „Problemem PS2 jest to przeklęte wąskie gardło, przez które streamowane są dane." – mówi producent – „Jeśli nie umie się dobrze programować, otrzymuje się tak fajne efekty jak clipping, dorysowujące się obiekty, chrupiącą animację. Praca z tym sprzętem to duże wyzwanie, ale jednocześnie spora frajda z pokonywania barier." Po prostu musicie zobaczyć, jak w Big Red One wykonany został dym. Każdy sypiący się budynek, czy najzwyklejszy granat dymny spowija świat gęstymi chmurami, po wejściu w które kompletnie nic nie widać. Zawiesina po raz pierwszy nie wygląda jak tekstura, ale najprawdziwsze kłęby, wśród których przeciwnicy zaczynają strzelać na ślepo.

Bezbłędnie sprawdza się w akcji nowy system odpowiedzialny za inteligencję zarówno przeciwników, jak i współtowarzyszy. Jeżeli nasi kompani przyuważą wroga, zaczną go odtąd obserwować i ostrzeliwać, jednocześnie dając nam namiary. Byłem pozytywnie zaskoczony słysząc takie instrukcje, jak „On your left!", czy „Behind that wall!". Aha, Big Red One nie jest grą, w której poradzimy sobie jako samotny wojownik. Wielokrotnie próbowałem samodzielnie atakować większe ugrupowania Niemców i zawsze kończyło się to restartem misji. Ogień z luf naszych przyjaciół jest niezbędny i warto ich chronić, gdyż bez nich może być naprawdę ciężko. Zapytałem developera również o skrypty. Byłem ciekaw, czy moi współtowarzysze giną zgodnie z zaprogramowanym porządkiem, czy też ich śmierć to sprawa losowa. Jako odpowiedź usłyszałem „i tak, i nie". Podczas gry poznacie siedem kluczowych dla scenariusza postaci (wspomniana Kompania Braci) i będą oni przy Was tak długo, aż producent uzna, że pora któregoś z nich zabić. W tym momencie mówimy o skryptach.

Obok tych kilku bliskich nam żołnierzy jest jeszcze masa innych pomocników i w tym momencie od naszej zręczności zależy, który z nich zginie, a który przeżyje. Czasem warto iść na przedzie i przynajmniej ostrzelać pozycje wroga, czasem jednak należy schować się za kompanami i wesprzeć ich siłą ognia. „Jako twórca nie miałem najmniejszego problemu z zabijaniem kluczowych dla historii postaci." – mówi Busic – „Dramatyzm wojny polega na tym, że niczego nie jesteś w stanie przewidzieć. Nie zdziwcie się zatem, jeśli postać, z którą rozmawialiście przez pięć lub dziesięć godzin gry, nagle

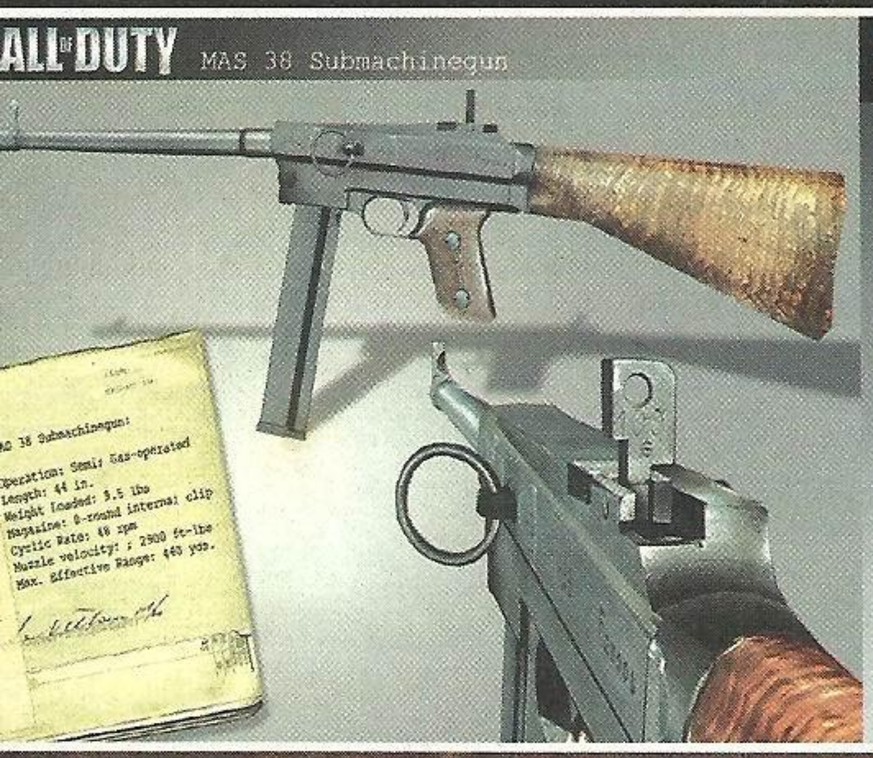


„NIE MIAŁEM NAJMNIEJSZEGO PROBLEMU Z ZABIJANIEM KLUCZOWYCH DLA HISTORII POSTACI. DRAMATYZM WOJNY POLEGA NA TYM, ŻE NICZEGO NIE JESTEŚ W STANIE PRZEWIDZIEĆ. NIE ZDZIWCIE SIĘ ZATEM, JEŚLI POSTAĆ, Z KTÓRĄ ROZMAWIALIŚCIE PRZEZ PIĘĆ LUB DZIESIĘĆ GODZIN GRY, NAGLE ZGINIE TRAFIONA PRZEZ SNAJPERA." – CHRISTIAN BUSIC, TREYARCH



SYSZAŁEŚ?

Kiedy w Call of Duty 2: Big Red One gra muzyka, na plecach pojawiają się ciarki. Stworzenie utworów wziął na siebie kompozytor Graeme Revell, pracujący wcześniej nad muzyką do takich filmów jak: *Sin City*, *Kroniki Riddicka*, *Kruk*, *Od zmierzchu do świtu*, *Blow* i *Pitch Black*. Współpracujący z orkiestrą Revell doskonale wie, jakimi kawałkami budować napięcie, smutek i wolę walki. Miałem ciarki, kiedy jeden z moich współtowarzyszy staranował drzwi, po czym posiekała go seria z automatu. Włączył się rzewny motyw, ktoś krzyknął, żebym już tak nad nim nie stał, bo i tak go nie wskrzeszę, a ja stałem, słuchałem melodii i było mi zwyczajnie przykro. Myślę, że chcę ścieżki dźwiękowej z Big Red One. Natychmiast!



zginie trafiona przez snajpera. Ot tak, zwyczajnie, nawet nie skończy rozpoczętego zdania." Nie uczestniczyłem w tej historii, ale widziałem przynajmniej dwie inne i wierzę, że im bardziej zżyjecie się z załogą, tym bardziej takie akcje przeżyjecie.

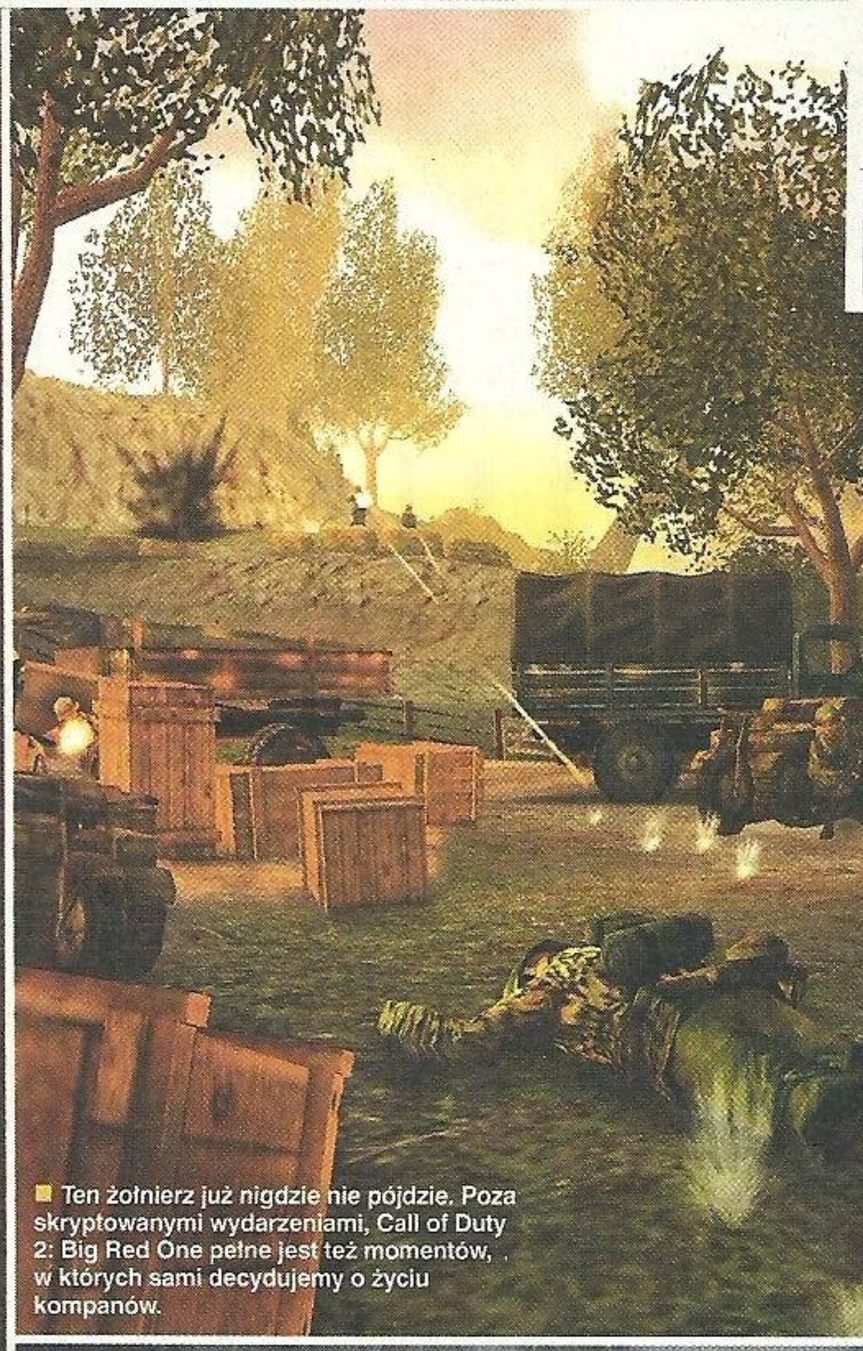
SPRZEDAĆ NIEMCA

Zastanawialiśmy się na pokazie, jak Treyarch planuje sprzedać tę grę Niemcom, jednak sprawa jest raczej prosta. Niemcy, jako naród, nie utożsamiają się z nazistami. Zapytajcie dowolnego nastolatka, kim był jego dziadek, a odpowie Wam, że pracował na kolei albo w hucie. Czujecie? Przeszłość Niemiec jest kolejarsko-hutnicza.

Ważną rolę w grze odgrywa oryginalna broń, używana podczas II wojny światowej. Nawet obecni na pokazie miłośnicy militariów doszli do wniosku, że poziom odwzorowania arsenału jest zadziwiająco wysoki. Dacie wiarę, że na strzelbie M1 wygrawerowano nawet numer seryjny właściciela? Treyarch odwiedził w tym celu muzeum i dokładnie obejrzał wszystkie bronie – mało tego – każdą z nich solidnie przetestował, nagrywając odgłosy strzału i przeładowywania. Ta sama procedura nie ominęła samochodów, czołgów, amfibii, samolotów i reszty wojskowego sprzętu. Wszystko, co zobaczycie i usłyszycie w Call of Duty 2: Big Red One zostało dodatkowo skonsultowane z dwoma doradcami militarnymi, walczącymi lata temu podczas wojny w Wietnamie. Jeden z nich, Hank Keirsey obecny był na pokazie gry; wywiad z nim mogliście przeczytać w ramce dwie strony temu.

Wraz z Activision i oddzielną grupą developerów z Infinity Ward, na pokaz przyjechał również Xbox 360. Dlaczego o tym wspominam? Otóż Call of Duty 2 zmierza również na tę konsolę, jednak nie będzie to Big Red One (skupiający się wokół amerykańskiej drużyny), a konwersja z PC, w której zagramy czterema dowolnie wybranymi żołnierzami. Podczas ogromnego pokazu, na którym developer bawił się nowym Xboxem, Call of Duty 2 w pewnym momencie straszliwie chrupnęło, co wywołało wśród publiki odpowiednio dobrane komentarze. Jeśli dobrze pomęczyło się Infinity Ward, na zamkniętym pokazie można było dostać do ręki ciągle świeżego pada i przez całe trzy minuty delektować się nową generacją. I tutaj dokładnie widać było przewagę X360 nad PC. „Dzięki wieloprocesorowemu rdzeniowi, mamy znacznie większe pole do manewru. W miejscu, gdzie nasze komputery wyciskają średnio 45-50 klatek animacji na sekundę, Xbox 360 trzyma stałe 60." – mówi jeden z developerów. Taak? To skąd te chrupnięcia... Sama gra na X360 wygląda pięknie. Trochę sterylnie, ale naprawdę pięknie. Kiedy jeden z żołnierzy cucił mnie na plaży Omaha, widziałem niemal każdą zmarszczkę na jego twarzy. Kiedy wspinałem się po linach na górski klif, dokładnie widziałem, jak na skałach załamuje się światło. Nowa generacja jest tuż za rogiem!

Wracając do Big Red One. Gra się świetnie i ciężko powiedzieć, aby gra w którymś momencie dłużyła się lub przynudzała – gdy kończy się jedna misja, scenariusz natychmiast rzuca nas w kolejną i jeśli gra utrzyma to tempo aż do końca, wróżę jej znacznie większy sukces, niż części poprzedniej. Dobrze widzieć, że w czasach, kiedy czołowi developerzy przesiadają się na konsole nowej generacji, jest jeszcze miejsce na świetnie zapowiadającą się i cholernie dynamiczną grę utrzymaną w godnym podziwu klimacie. Odliczamy do listopada! ■ ■



■ Ten żołnierz już nigdzie nie pójdzie. Poza skryptowanymi wydarzeniami, Call of Duty 2: Big Red One pełne jest też momentów, w których sami decydujemy o życiu kompanów.

■ Grać w nowe Call of Duty, to jak uczestniczyć w intensywnym filmie akcji. Od początku witani jesteśmy eksplozjami, ogniem i seriami z karabinów. Palce lizać!

SOULCALIBUR III

Trzeci Calibur zostanie zapamiętany jako najładniejsza bijatyka na PlayStation 2. I w przeciwieństwie do dotychczasowych gier określanych tym mianem, już nikt nie odbierze mu tej korony. Bo będzie ostatnim wielkim mordobiciem tej generacji konsol.

■ txt: Banan

ŚMIERĆ MIECZA

Pierwsze ujęcie – Siegfried podnosi obie ręce wysoko ponad głowę. W rękach dzierży miecz. Zaraz po tym widzimy wystraszone oko Soul Blade'a wpatrujące się w coś... I po chwili w sam jego środek z ogromną mocą wbija się ostrze trzymane przez blondwłosego rycerza, który jednym ruchem nadgarstka przekręca Soul Calibura wrażonego w samą źrenicę miecza zła. Na Soul Edge'u pojawia się pajęczyna pomarańczowych pęknięć, po czym wystrzeliwują z niego korzenie, niczym macki otaczając klingę Calibura. I pękają...

Przy dźwiękach dzwonu ekran zalewa czerń. Następny rozdział historii dwóch potężnych mieczy właśnie się rozpoczął.

Kolejna scena. Okutany w płaszcz Siegfried idzie przez środek lasu, kiedy nagle jego ciałem targa wstrząs i zaczyna drżeć mu prawa ręka. Trzęsąca się coraz mocniej prawa dłoń nagle zmienia się w potężną, trójpalczastą zieloną łapę ze szponami. Po sekundzie okazuje się, że to tylko przywidzenie, ale na przeciętej długą pionową blizną twarzy Siegfrieda pojawia się determinacja. Wyczuł już, że zło wcale nie zostało pokonane.

Akcja szybko przenosi się na wzgórze, na które po chwili wlewa się armia rycerzy szturmujących – na razie nie wiemy kogo, czy co, ale sytuacja momentalnie się wyjaśnia. Potężny, odziany w ciemną zbroję kształt jednym zamaszystym cięciem powala cały szereg otaczających go zakutych w zbroje wojowników. Jedni rycerze powaleni lądują na ziemi, inni trafieni potężnymi ciosami wylatują w powietrze. Nightmare żyje!

Całej scenie z oddali przypatruje się wsparty na potężnej kosie Zasalamel. Do ataku przygotowuje się właśnie kolejna grupa rycerzy, nie zważających na stosy ciał ich poległych towarzyszy. Nightmare wbija ostrze miecza w ziemię i spode łba łypie swym jednym, rubinowoczerwonym okiem świecącym z wizury hełmu. Koń niosący jednego z napastników staje dęba, zrzucając swego jeźdźca.

Omijamy krótkie, nie mniej ciekawe sekwencje innych postaci i ponownie znajdujemy się na polu bitwy. Nightmare zaczyna wchłaniać dusze pokonanych wojowników, po czym, kiedy przeładowuje się nimi, dochodzi do potężnego wybuchu mocy. Stojący nieopodal Zasalamel znajduje się w zasięgu działania potężnych sił i przyjmuje uderzenie ze złowieszczym uśmiechem na twarzy. Jego skóra pokrywa się nalotem, a następnie w wyniku niepojętych działań zamienia się w kogoś... coś... nieludzkiego. Wracamy do Siegfrieda. Młody rycerz ma świadomość, że jego podróż dopiero się zaczyna.

Opis intra miał Was wprowadzić w ten nastrój. Mnie w każdym razie wprowadził. Nie ukrywam – historia jednego złego miecza, który w drugiej części zyskał swojego dobrego odpowiednika jest już komplikowana nieco na siłę. Ale w dalszym ciągu druga najdłuższa bijatykowa seria Namco ma ten klimat, którego brakuje ich flagowemu Tekkenowi. Calibur zawsze był bardziej efekciarski, a zarzucający mu nadmierne masherstwo amatorzy Tekkena po prostu nie chcieli dostrzec złożonego i solidnego systemu walki pozwalającego na prawdziwe poruszanie się po trójwymiarowych arenach, a nie tkwiącego korzeniami w dwuwymiarowej rzeczywistości. Przy okazji też seria Soulowa zawsze oferowała więcej pojedynczemu graczowi, który miał co robić nawet, gdy akurat nie było żadnego kumpla, który miałby ochotę sprawdzić czy jego pokrak daje radę.

Demoniczna Tira ma całkiem niezły zasięg swym zaostrzonym hula-hoop.

PIERWSZE STARCIE

W samej walce nadal pierwsze skrzypce gra bieganie we wszystkich kierunkach, różne stancje wojowników oraz dobre wykorzystywanie ciosów gwarantowanych i rzutów. Jak zwykle postacie są mocno zróżnicowane. Astaroth oraz Rock to wielcy mocarze, Siegfried i Ivy mają duży zasięg, a Taki, Tira, Talim i Setsuka to szybcy krótkodystansowcy. Nic nie zmieniło się w zakresie poziomów ataku. Ciekawe jest to, że po guard impact przeciwnik może jedynie guard impactować z własnej strony, dzięki czemu wymiana parowanych ciosów potrafi trwać dosyć długo, zakładając, że gracze wiedza co robią i mają nadludzki refleks. Przydatne jest też sterowanie ciałem w locie po juggle'u przeciwnika – dzięki temu możemy zejść z linii ciosu przeciwnika już w powietrzu. W ogóle sporo usprawnień dotknęło właśnie zbierania się na nogi. Począwszy od turlania na wszystkie strony, przez niemal natychmiastowe stanięcie na nogach po upadku, możliwość szybkiego dochodzenia do siebie po potężniejszych ciosach i tym podobne. Niemal nie zmienił się Spirit Charge W dalszym ciągu po naładowaniu się przez wciśnięcie wszystkich przycisków ataku część ciosów zyskuje nowe cechy – na przykład staje się nieblokowalnymi. Układ rzutów pozostał praktycznie bez zmian i dalej większość postaci ma ten sam garnitur chwytów bocznych z obu stron, tylnego (jedyny, z którego nie da się wybronić).

Wszystkie elementy gry są zresztą do przećwiczenia w bardzo rozbudowanym i przyjaznym tutorialu, z sympatycznym panem sową służącym radami. Do opanowania jest tu absolutnie wszystko – pan sowa, mentor trójki, nie tylko objaśnia wszystkie elementy walki (zaczynając od najprostszych akcji – takich jak atakowanie, a kończąc na niuansach związanych z turlaniem się na boki). W dodatku najpierw każdą akcję oglądamy w krótkim filmiku instruktażowym, a następnie staramy się odtworzyć ją jak najwierniej określoną liczbę razy. Nie zabrakło opcji zabawy z przeprogramowanym przeciwnikiem, a dla naprawdę zaawansowanych – trybu misji z narzuconymi zadaniami na Soul Arenie (pokonanie sześciu przeciwników na jednym pasku energii, załatwianie wrogów tylko poprzez wrzucanie ich na ściany i tak dalej). Jestem absolutnie pewny, że coś za nie dostajemy, ale w dostępnej mi wersji na tej śmiałej hipotezie musiałem zaprzestać.

Wraca różnorodna broń odblokowywana w trybie fabularnym, jak i ta kupowana w sklepie. Wersja, z którą miałem do czynienia, nie była jeszcze do końca dopracowana i miała przykrą tendencję do częstego wieszania się, ale za zdobywaną kasę w sklepie z akcesoriami można dokupić dodatkowe bronie. Każda z postaci może ich mieć do ośmiu, a poszczególne modele różnią się nie tylko wyglądem, ale też konkretnymi cechami, które przenoszą się na postacie. Może być to zadawanie większych obrażeń, czy poprawienie żywotności. Nie znam wszystkich, bo niektóre symbole są stosunkowo mało wymowne.

Każda z postaci ma po dwa różne kostiumy, ale poprzez wygodne menu z paletą kolorów można zmodyfikować tę liczbę. Zmieniając kolor włosów oraz kreacji można zorganizować kilka naprawdę fachowych strojów. Ja sam na przykład zawsze chciałem krwistoczerwonej zbroi Siegfrieda i właśnie taką sobie skombinowałem.

WĘDRÓWKI DUSZ

Tales of the Souls to dawne fabularyzowane skakanie z miejsca na miejsce i walki z przeciwnikami. Wybieramy postać, dowiadujemy się, jakie to motywy nim/nią kierują i zaczyna się krótka, fabularyzowana historyjka. Nasz bohater wędruje po całej mapie świata w poszukiwaniu, no... tego, czego poszukuje. Jedni mają proste cele, inni mniej – ale wszystkie są w nierozerwalny sposób powią-

SIECIOWE ZABAWY?

W menu gry znajduje się tajemnicze okienko sugerujące możliwosc grania przez internet. Tryb World Competition to niezbyt rozbudowane menu, w którym możemy wziąć udział w Lidze albo Turnieju. To znaczy zapewne będziemy mogli, bo póki co obie opcje były nieaktywne i za Chiny Ludowe nie chciały się właczyć nawet po wielu wygranych walkach. Ale wygląda to na całkiem sensowny i przydatny dodatek. W końcu będzie można sklepać kilku samozwańczych mistrzów Calibura z Japonii i Korei... Oczywiście może być to także coś w rodzaju symulacji turniejów, co z powodzeniem działa przecież w ostatniej edycji Virtua Fighter 4, ale łudzę się jednak, że będzie Sieć.

LICZNIK DUSZ

Oczywiście każdy wojownik występujący w Caliburze gra kluczową rolę. Inaczej jego amatorzy nie byliby zachwyceni. Ale tak się składa, że część z nich ma rolę nieco bardziej kluczową. Każdy musi mieć jakiś motyw, jakiś powód. Siegfried pragnie dopaść Nightmare'a i położyć kres jego żniwom, ożywiona zbroja, którą stał się Nightmare pragnie wchłonąć dusze potężnych wojowników, wskrzeszany w nieskończoność Zasalamel pragnie zaznać ukojenia i w końcu umrzeć, Yoshimitsu pragnie dowiedzieć się dlaczego zdradził go bliski sojusznik, Cassandra i Sophitia chcą zniszczyć Soul Blade'a, Raphael – znaleźć sposób, by uczynić swoją miłość nieśmiertelną, i tak dalej, i dalej...

Wymachujący kosą Zasalamel jest kluczową postacią dla fabuły Soulcalibur III. Dość powiedzieć, występuje na okładce gry jako jedyna postać na pierwszym planie.

Stroje większości postaci przeszły tylko delikatne, kosmetyczne wręcz modyfikacje, choć trzeba przyznać, że Astaroth nigdy jeszcze nie był tak demoniczny.

Możliwość rozwalania ścian i ringoutowania przez nie postaci: dobre.

zane z jednym z dwóch mieczy albo postacią osoby aktualnie dzierżącej któryś z nich. Z lektury krótkich wprowadzeń przed misjami dowiadujemy się, jakie to niebezpieczne przygody towarzyszyły naszemu bohaterowi w tym akurat momencie, a następnie walczymy z napotkanym przeciwnikiem. Dziewięćdziesiąt procent akcji to rozwalanie pojedynczych wrogów, ale momentami zdarzają się odmiany – na przykład na drodze staje nam trzech bandytów gatunkowo przynależnych do trybu Chronicles of the Sword. Przesuwając się po mapie co jakiś czas gra stawia przed nami wybór – czy iść jedną drogą, czy na przykład drugą. Na pierwszy rzut oka wybory te nie mają większego wpływu na rozgrywkę, ale dzięki nim możemy odkrywać ukryte postacie. Spełniając pewne nieznane w tej chwili warunki zdarza nam się trafić na ukrytą postać. W wypadku Siegfrieda po trzech kolejno wygranych walkach bez żadnej straty energii, oraz dokonaniu wyboru rozejrzenia się po ruinach zamku Ostrheinburg na ekranie pojawił się napis – Defend yourself i instrukcja, aby pokonać przeciwnika w wyznaczonym czasie. Moim rywalem okazał się Li Long w dużym słomianym kapeluszu. I drugim nunchaku zawieszonym na pasku. Pokonałem go, co włączyło go do szeregu postaci dodatkowych, ale tych tzw. drugiego rzutu. Nie daje się go wybrać do trybu fabularnego, ale można obadać go sobie w versusie.

Wybory dokonywane po każdym z dziesięciu rozdziałów podróży określają, na jakich przeciwników trafiamy. Przed częścią walk oglądamy jeszcze krótkie filmiki liczone w czasie rzeczywistym, na których pojawiają się shenmueowskie quick time eventy. Na przykład Zasalamel uparcie spycha w swej wieży wielkie zębate koło na stojącego na dole przeciwnika. W prawym górnym rogu ekranu błyska ikonka symbolizująca ruch w prawo – jeżeli wciśniemy odpowiedni przycisk (a że zawsze jest ten sam, to i nie ma z tym kłopotu), nasz bohater uskakuje przed zębiskami, a następnie przystępuje do walki z nieuszczuplonymi siłami. W wypadku trafienia startujemy z lekko nadszarpniętym zdrowiem. W wersji, z którą miałem do czynienia, na swych arenach atakowali też podstępnie Raphael (nie zblokowanie jego ciosu zatruwało naszą postać na czas walki i trzeba było szybko drania wykończyć) oraz Astaroth (potężny cios – też do zblokowania).

Na razie atrakcyjność quick time eventów oceniałbym dosyć nisko – to, że występują w dokładnie tych samych momentach i sprowadzają się do wciśnięcia tych samych przycisków powoduje, że nie trzeba do nich refleksu, tylko pamięci. Ale chociaż jest to coś nowego, a na początku wygląda efektownie.

KRONIKI MIECZA

Kolejny nowy tryb. No i tu miałem małe problemy. Po pierwsze – ten tryb to niemal nowa gra wsadzona na ostodę do Soulcalibura III. Po drugie zaś, nie wiem o niej tak wiele, jakbym chciał. No, ale podzielmy się szczegółami. Na pierwszy ogień idzie wybór płci, a potem decydujemy się na określenie klasy naszej postaci. Z ekipy barbarzyńca, mnich, złodziej, tancerz, święty i ninja wybieramy tę, która najbardziej nam odpowiada, a potem przechodzimy do barbie shopu, gdzie stroimy, malujemy i w ogóle dopieszczamy naszego bohatera. Model postaci, którą się tu zajmujemy, określają wcześniejsze dwie decyzje. Potem zaczyna się prawdziwa zabawa, przy której przebieranki z Beat Down wydają się dziecinadą. Do ustalenia jest niemal wszystko – począwszy od fryzury, przez bieliznę, kolor włosów, oczy, bransolety i inne akcesoria, bez których żaden fan nowoczesnego spojrzenia na modę nie potrafiłby się obejść.

Po stworzeniu naszego modelowego wojownika decydujemy jeszcze czy podoba nam się nasz twór i w ten sposób lądujemy w siłach armii Grandallu. Bo jak się okazuje, gdzieś obok wszystkich tych wątków, z którymi mieliśmy do czynienia w kolejnych Soulach, toczą się jakieś wojny, są jakieś republiki, cesarstwa i imperia, o których Namco właśnie sobie przypomniało. No więc na wielkim kontynencie boje toczą Republika Haltese (Haltesańska?) oraz Królestwo Dalkea (zaraz po tym gra nazywa je królestwem

STWORZYŁEM POTWORA

Czyli krótki obrazkowy kurs tworzenia bohaterów w Soulcalibur III.

Na początku trzeba wybrać płeć i docelową klasę klasę postaci, a następnie ją nazwać...

...potem zostaje już tylko odpowiednie dopieszczanie wyglądu. Święta Czapka jest super.

SOULSHOP

Pod względem zakupów, nowy Calibur w niczym nie ustępuje Virtua Fighterowi. Do kupienia są karty wszystkich ważniejszych postaci, dodatkowe bronie dla bohaterów (zarówno w trybie Chronicles of the Sword, jak i Tales of the Souls), różne obrazki, filmiki i tak dalej. Tutaj zresztą wkracza rozbudowana galeria, w której następnie każde z tych trofeów możemy sobie oglądać. Część dodatków odblokowuje się automatycznie po przejściu całej gry jedną z postaci, inne należy właśnie zakupić za złoto. A skąd to złoto? No więc, co jakiś czas po walkach w trybie fabularnym okazywało się, że je zarobiłem, ale zabijcie mnie, a nie wiem skąd. W żadnym momencie nie pojawia się informacja ile zarobiłem – stawiałbym, że to wina wczesnej wersji.

Po skończeniu gry jedną postacią na moje konto wpłynęło około 2000 monet. Dokładnie tyle zaś kosztuje najtańsza dodatkowa broń dla każdego z bohaterów. A odkrycie takiej na przykład animacji to wydatek rzędu 20 000. Teraz pomnóżcie to sobie przez liczbę wojowników, przypomnijcie, że każda z postaci ma do kupienia po kilka broni (najdroższe po 16 tysięcy) i wyjdzie Wam, że odkrycie wszystkiego zajmie naprawdę sporo czasu.

„Zespół odpowiedzialny za system tworzenia postaci tak się zapędził, że przez chwilę obawiałem się, czy przyszłe twory graczy nie przygniotą naszych herosów. Myślę jednak, że będą egzystować obok siebie." – HIROAKI YOTORIYAMA, PRODUCENT

Dalkei, ale to drobiazg), a Imperium Grandall w ciszy i spokoju majstruje własną armię, pragnąc w stosownym momencie wkroczyć i przechylić szalę na własną korzyść. I tu wkraczamy my – rekrut ostatniej z wymienionych armii.

Z tego co mówi intro, przypadnie nam w udziale kluczowa dla losów całego kontynentu rola. Wiecie – to co zwykle. Młody kadet, armia, konieczność dowiedzenia swojej przydatności. Wszystko to jak mniemam stanie się w ciągu kilku-kilkunastu misji.

No więc akcja wygląda tak, że najpierw na mapie świata wyznaczamy do najbliższej misji grupkę ludzi. W tej misji, z którą do czynienia miałem, mogłem dobrać dwie osoby do ekipy, ustawić je jeszcze później na mapie świata i uderzyć. To znaczy wszedłem do walki, gdzie po małej mapce biegało w te i we w te kilku małych ludzików. Aha – byłbym zapomniał. Przed walką w obowiązkowym pasku z małym wizerunkiem postaci, który pojawił się na dole ekranu, ujrzałem komunikat od jednego z moich sojuszników, że damy radę. Nie daliśmy, ale nie chcę uprzedzać faktów.

Celem Chronicles of the Sword jest taktyczna zabawa przeplatana mordobitką. Zakosztowałem modelu rts-owego. Otóż po naszej stronie mapy są trzy ludziki i twierdza, po przeciwległej – tak z pięciu i taka sama budowla, a na mapie stoją jeszcze ze trzy baszty wrzucone ot tak, dla podniesienia cen okolicznych gruntów. Celem było pokonanie wszystkich ludzików wroga. Jak? Poprzez ustawianie naszych na kursie kolizyjnym z nimi i patrzenie, jak napotykające się ludziki machają mieczykami, a ich paski energii maleją. Pierwszych kilka prób załatwienia opozycji spełzło na niczym. To znaczy moi byli słabsi, i w walce jeden na jednego przeciwnicy zawsze ich klepali. Sterowanie jest dosyć proste i polega na przesuwaniu kursora na jednostkę, wskazywaniu jej celu marszu i patrzeniu jak anemicznie poruszając nóżkami pędzi ku miejscu przeznaczenia. Problem leżał tylko w tym, że kursor do wskazywania celu przykleja się do dróg i z nieznanych mi bliżej przyczyn zaczyna stawiać spory opór na zakrętach. Jakoś trudno nim dobrze wcelować w cokolwiek. Jak się domyślitem, zajęcie baszt mogło dać moim ludziom przewagę (szczególnie, że jedna z opcji w menu ruchu brzmiała fortify), ale umieścić kogokolwiek w baszcie było piekielnie trudno z wspomnianych wyżej przyczyn. Ale i tak na niewiele by się to przydało, bo kiedy w końcu udało mi się osaczyć jednego z przeciwników

ICH TROJE

Czyli Michał, Jacek i jak jej tam... Limonka? No dobra – oto trójka tegorocznych debiutantów w serii Soulowej

Setsuka: Przygarnięta przez japońskiego ochroniarza nauczyła się od niego sztuki walki battoujutsu – polegającej na zadawaniu ciosów natychmiast (a nawet w trakcie) dobywania miecza. Nauczyciel, (w którym nazwana przez niego Setsuką dziewczynka zakochała się z biegiem lat) został jednak pewnego dnia śmiertelnie ranny w pojedynku z niejakim Mitsurugim. Pragnąc zemścić się za śmierć mistrza i jedynej miłości, Setsuka wyrusza na poszukiwania samuraja...

Zasalamel: Potężny, posługujący się kosą były członek zakonu strażników Soul Calibura posiadł niezrównaną wiedzę w zakresie sztuk magicznych. Jest też przy okazji nieśmiertelny i od niepamiętnych czasów szuka sposobu zakończenia swego przeklętego życia, żeby w końcu zaznać spokoju. Dochodzi do wniosku, że uda mu się to, kiedy połączy siły obydwu mieczy i wchłonie je w siebie. W tym celu ożywia zbroję Nightmare'a i pozwala mu ruszyć na poszukiwanie Soul Calibura...

Tira: Młoda dziewczyna walcząca śmiertelnie niebezpiecznym hula-hoop należała kiedyś do organizacji płatnych zabójców zwanej Rites of Passage. Podczas jednej z misji dziewczyna zostaje oswobodzona i zaczyna żyć na własną rękę, jednak instynkt mordercy nie opuszcza jej. Znacząc swój szlak ciałami tych, którzy stanęli jej na drodze, Tira dowiaduje się o pokrewnej jej duszy – tajemniczym rycerzu mordującym kogo popadnie. Tira oddaje się pod rozkazy Nightmare'a, któremu odtąd wiernie i z ochotą służy.

■ W trakcie historii Kronik Miecza sterujemy ludzikiem będącym graficznym dalekim kuzynem Clouda Strife'a. Na szczęście w momencie starć postacie oglądamy w całej ich pięknie zaprojektowanej przez nas samych i olśniewającej graficznie krasie.

■ Z listy zabawnie nazwanych postaci dobieramy sobie towarzyszy, którzy, jak to towarzysze mają w zwyczaju, towarzyszą nam w danej misji.

■ Od ogółu do szczegółu – na mapie strategicznej podejmujemy decyzje o nowych kierunkach podboju.

„Stworzyliśmy nowe tryby, bo mamy dosyć liniowości. Powinniśmy umożliwić graczom zadawanie pytań i dokonywanie wyborów: co będzie, gdy zrobię to?; a może powinienem pójść tamtą ścieżką?" – HIROAKI YOTORIYAMA, PRODUCENT

i zatłuc go, gra zawiesiła się. I tak raz po razie.

Wiem – miałem do czynienia z wczesną betą i nie mam o to do nikogo pretensji, ale właśnie dlatego moja wiedza o Chronicles of the Sword jest dosyć niekompletna. Jak mniemam, do wyboru będą jeszcze różne klasy postaci oraz zdobywane na wrogach bronie i nie wątpię, że poza rts-owymi tłuczkami są też te normalniejsze, ale widziałem je jedynie na dostarczonych przez Namco shotach.

PIĘKNO WALKI

A skoro o samej walce mowa, spokojnie można powiedzieć, że Soulcalibur III, jak z uporem nazywany jest we wszystkich możliwych miejscach opisywany tutaj tytuł, wygląda po prostu bajecznie. Piękne, klikupłaszczyznowe areny, fontanny gruzu wystrzeliwujące spod walących się na ziemię ciał, ostrza migoczące w świetle i przebogate stroje wojowników dosłownie przyklejają oczy. Detali na modelach każdej z postaci jest mnóstwo i pod względem wizualnym trzeci Calibur jest w tej chwili absolutną doskonałością, nie tylko na PS2. Momentami rzecz aż prosi się o zmiękczenie obrazu – kilka aren skąpanych jest w świetle, które wygląda jak bloom, ale Namco powstrzymało się przed tym jakąś nadludzką siłą. Ale to niepotrzebne – ta gra i bez tego wygląda cudownie.

Dźwiękowo również jest tak, jak moglibyśmy sobie tego życzyć – melodie są stosownie pompatyczne, a dobrane instrumenty współgrają z poszczególnymi arenami. Nie wiem też czy to przypadkiem nie moje subiektywne wrażenie, ale wszystkie kombinacje metalicznych dźwięków, jakie towarzyszą walce, brzmią jeszcze lepiej niż kiedykolwiek.

■ Jednym z rodzajów broni zdobywanych w trakcie zabawy są zabójcze... tamburyny. Ha. A tak się śmialiście z tego gościa na szkolnych apelach...

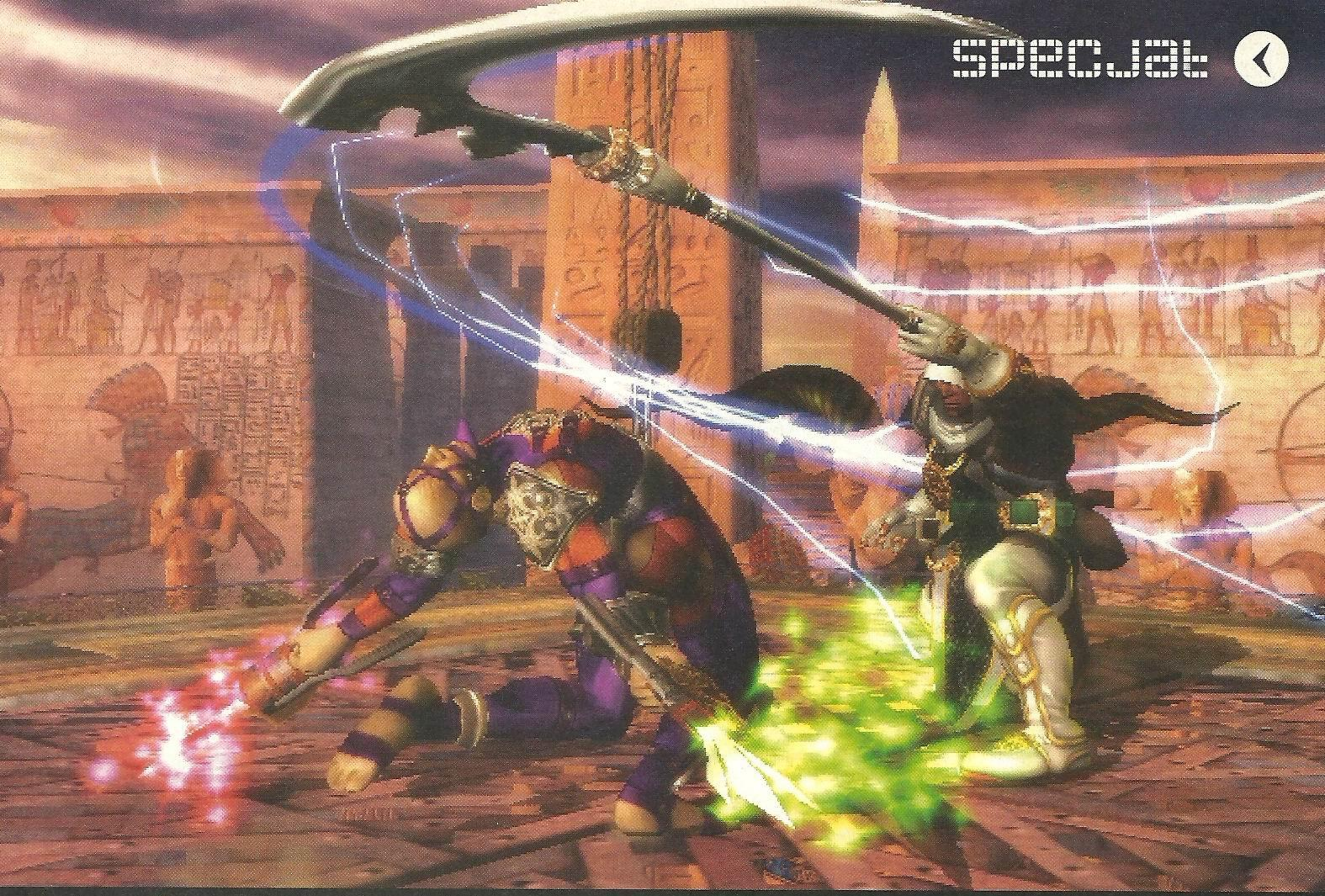
Uchylę nieco rąbka tajemnicy i przedstawię przykładowe zmiany, jakie zaszły w garniturach ciosów najpopularniejszych postaci, żebyście mieli jako takie pojęcie o charakterze samych modyfikacji. I tak na przykład wszyscy, którzy doskonale wyczuli potencjał Xianghua'y i jej przegiętego ciosu d, d + B (przez wielu prosów uważanego za najlepszy w grze), mogą już wymachiwać pięściami w stronę Namco, gdyż tym razem tego zagrania zabraknie. Poza tym osłabiono u niej chociażby również bardzo mocne A+K, przez co na pierwszy rzut oka nie wydaje się już tak przerąbana jak w poprzedniej odsłonie serii. Miłośnicy samurajów z pewnością gryzą nerwowo paznokcie u stóp i wyczekują jakichś doniesień dotyczących swego ulubionego Mitsurugiego, a ja nawet nie śmiałbym nadwerężać ich kruchej cierpliwości. Przede wszystkim wraca stary, dobry rzut z SC1, który znajduje się teraz pod A+G. To jeśli chodzi o nowiny dla konserwatystów. Ku rozpaczy wielu, zmieniono też u Mitsu kilka „natural combos", które obecnie stały się „naturalami" tylko na counter hit. Smutne? Niezupełnie, bo gwarantuję Wam, że większość zmian u dzielnego Japończyka i tak nie naruszyła zbytnio jego potencjału.

Modyfikacji można by oczywiście wymienić znacznie więcej, ale nie czas i pora ku temu.

Wiecie już, że oprawa w trakcie pojedynków zrywa skalp aż po same pięty, wiecie też, że postacie w jakiś tam sposób ewoluowały, ale chyba wszystkich najbardziej interesuje żywe i intensywnie bijące serce nowego Calibura, czyli system walki. Otóż wiedzcie, że gdy tylko usłyszymy ukochany przez wszystkich graczy okrzyk „Fajt!", rozpocznie się prawdziwa, bitewna orgia! Rozgrywka zapowiada się wyśmienicie i zdaje się, że jest jeszcze bardziej dynamiczna niż przy Soulu drugim. Owszem, zdarzają się zwolnienia, ale to przecież wczesna wersja gry i istnieje ogromne prawdopodobieństwo, że tym razem Calibur lądujący na sklepowych półkach zostanie takich uchybień wspaniałomyślnie pozbawiony. No więc gra się maksymalnie szybko, ale przede wszystkim intuicyjnie i od razu widać, że zarówno niedzielny masher, jak i kilkuletni weteran serii będą czerpać ogromną radość i przyjemność ze wszystkich tych widowiskowych uderzeń wzbijających tumany kurzu, ciskających setki błyskawic i plujących czerwono-żółtym ogniem na prawo i lewo. Nadal czuć tę piekielną moc w większości ciosów, a feerie barw pojawiające się na ekranie wprawiają gracza w trans zmuszając go do jeszcze szybszego operowania przyciskami na padzie! Fani Soula na pewno się nie zawiodą.

Nie da się jednak ukryć, że kiedy zignorujemy wszystkie te błyskawice, iskry i płomienie, to będziemy mogli dostrzec ogołocone z mięska serducho gry, czyli wspomniany już system. System, który rozkochał w sobie wielu, a przy okazji wywalczył SC2 zaszczytne miano najbardziej... zbugowanej bijatyki wszech czasów. No cóż, po sesji z betą kwestię bugów pozostawię nierozstrzygniętą, gdyż temu aspektowi gry celowo nie poświęcałem zbyt dużo czasu. Na to przyjdzie czas przy okazji recenzji, chociaż i tak pewnie dopiero po kilku miesiącach od premiery da się ostatecznie powiedzieć, czy SC3 nie przejął haniebnej pałeczki z napisem „BUG" od swojej starszej siostry.

Błędy błędami, ale już teraz można co nieco powiedzieć o samej technice rozgrywki, która zaszczycona została kilkoma zmianami. Słynne



SOULMUSEUM

Tradycyjnie w grze znajduje się muzeum, w którym każdy soulofil poczuje się jak ryba w wodzie. Oprócz oglądania do woli ulubionego bohatera stojącego na arenie, tudzież wysłuchiwania wszystkich jego kwestii, można dobrać się do galerii szkiców, artów, reklam, filmów i tak dalej. Jest tego sporo i wszystko, jak zawsze, przepiękne.

Guard Impacty dają teraz wojownikowi różne bonusy, w zależności od tego, jak zostaną wykonane. Najbardziej opłaca się wyprowadzać just frame'owego (należy trafić idealnie w klatkę wychodzącego ciosu) impacta, po którym przy zbiciu pojawi się czerwona poświata, a wówczas oprócz znacznej przewagi klatkowej, ciosy zawodnika wykonującego GI uzyskają status „counter hit". Pyszne szczególnie dla tych, którzy doskonały refleks wyssali z mlekiem matki, a JFy to dla nich chleb powszedni. Kolejna zmiana dotyczy na przykład Soul Charge'a, którego obecnie nie można wykonywać w trakcie poruszania się po planszy. Może to troszkę smutne, ale na osłodę dodam, że Namco dorzuciło trzy typy ucieczek z rzutów, a każdy z nich uzależniony jest od odpowiedniego „timingu" i w zależności od wykonania daje, lub też nie, przewagę nad przeciwnikiem. Można jeszcze mówić o zmianach w blokowaniu z back rolla, o zmianach w air recovery i tym podobnych niuansach, ale na to przyjdzie pora w opisie do SC3, a teraz wystarczy jedynie stwierdzić, że wszystkie te poprawki sprawdzają się naprawdę dobrze, a jednocześnie wnoszą mnóstwo dobrego do coraz bardziej zaawansowanego systemu Calibura. I na to właśnie czekaliśmy.

Ciekawe są także nowe postacie – Zasalamel wydaje się dobry dla mniej zaawansowanych graczy – ma sporo mieszanych ataków pomiędzy górą i dołem, dobry zasięg, niezłą szybkość i sporo ciosów zgarniających leżącego przeciwnika. Tira to postać dla średnio zaawansowanych – jest szybka i ma zasięg, choć jest on krótszy niż Zasalamela. Na końcu zaś jest Setsuka, która po każdym ciosie chowa swój króciutki mieczyk. To postać nadająca się przede wszystkim do gry z kontry. Ma szybkie dziabnięcia, kilka nawet z całkiem niezłym zasięgiem, ale faktycznie lepiej sprawdza się czekając na ruch przeciwnika.

W wersji, z którą miałem do czynienia z podstawowych postaci dawało się odkryć Lizardmana, Cervantesa, Rocka, Sophitię i Yoshimitsu. I pomimo że większość z nich modelowana jest na jednym z członków obecnej ekipy, to jednak ich style są naprawdę ich własnymi. Swego czasu postacie poszczególnych wojowników będących „klonami" miały bardzo zbliżone ciosy (Nightmare i Siegfried czy Rock i Astaroth), ale w trzeciej części Soul Calibura stanowią pełnoprawnych wojowników, zaś ich ataki zostały celowo odróżnione. I bardzo dobrze, bo przez to nowe twarze nie stanowią już tylko de facto zestawów alternatywnych strojów i broni. Co ciekawe, nie mniej dopracowane są postacie dodatkowe, nie będące częścią fabuły, ale dające się wybrać do versusa po odblokowaniu w trybie fabularnym. Są tu między innymi ukochana Raphaela – Amy, jedna ze sklepikarek sprzedających przedmioty i bonusy oraz daleki krewniak Cervantesa – potworny Revenant.

Aha – główny boss to Abyss – przyjemniak powstający z fuzji Zasalamela z mieczami Soul Calibur i Soul Blade.

THE SOUL WILL NEVER DIE

Ostatni Calibur robiony już tylko na PlayStation 2 i bez postaci nie z tej bajki (Necrid nie był fajny), to najbardziej fachowa, moim zdaniem, bijatyka na PlayStation 2. Turnieje Calibura nie są może tak popularne i częste jak pewnego innego mordobicia Namco, ale w tej chwili śmiało można powiedzieć, że Soul obiektywnie jest od niego ładniejszy. W rozmowę na temat techniki walki oraz tego czy jest lepszy od Tekkena wdawać się nie ma sensu, ale na pewno Namco nie drze szat z powodu, że ma dwie najpopularniejsze bijatyki na PlayStation 2. Tak długo, jak rywalizacja będzie rozgrywała się między tymi dwoma, myślę, że chłopaki będą spać spokojnie.

Soulcalibur III będzie najlepszym wyborem dla pojedynczego gracza, który chce przyswajać techniki gry także bez pomocy kumpli, choć oczywiście nic tak nie podnosi poprzeczki, jak walka z żywym nielamusem. W ukończonej grze może pojawić się dodatek w postaci gry przez net. Jeżeli okaże się, że wszystko jest z nim w porządku – SC3 podbije świat. Ale nawet na chwilę schodząc na ziemię i wykluczając dodanie gry przez sieć, i tak będzie najlepszy. ■ ■

recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W PAZDZIERNIKU

Let's get it started... Sezon się rozpoczął!

BLIZZARD BEAST
Blizz miał ochotę nieco porządzić i wziął się za Rainbow Six Lockdown, ale ku jego zdumieniu więcej rozkazywania znalazł w NASCAR 06... Za to Conflict: Global Storm zawiódł go nieco zmianą klimatu na antyterrorystyczny.

KAXI
Z braku jakichkolwiek gier tylko na GC, Kaxi całą uwagę poświęcił kieszonsolkom. Najpierw z pasją sprzątał kupy po pieskach w Nintendogs, a potem dorwał się do kilku gier na GBA – między innymi Fire Emblem: Sacred Stone!

MATT
Po brawurowej ucieczce samolotem z niewoli Wehrmachtu, do której trafił na pokazie Call of Duty, zajął się jeżdżeniem na nartach i snowboardzie w SSX On Tour, a potem odreagował stres wyżynając demony w Genji.

MARCELLUS
Tak się zapatrzył w betę Pro Evo 5, że grał niemal wyłącznie na PSP w drodze z domu do redakcji i z powrotem – podunkował trochę w NBA Street Showdown, a potem przerzucił się na TOCA Race Driver 2.

MIELU
Po przegryzieniu się z trudem przez crapy, Mielu z radością i entuzjazmem rozpoczął demolkę wielkiego miasta wraz z Hulkiem, a w chwilach wytchnienia budował wieżyczki z ludzików w Makai Kingdom.

GRABARZ
Ostro wziął się za ponowną inhumację samowolnie ekshumujących się szkieletów w Darkwatch, a potem tańczył i śpiewał wraz z tak-nie-do-końca-żywym Jackiem w Nightmare Before Christmas. Nickname oblige...

GULASH
Zauroczony brzmieniem głosu Darka Sz. oraz Włodka Sz. wystawił FIFA 06 naprawdę wysoką ocenę. Oprócz tego pojeździł sobie w Burnouta na PSP oraz z radością oldschoolowo postrzelał w kolejnym Metal Slugu. Czwartym już bodajże.

OSKAR
Oscar 'El Loco Gringo' po wycieczce do Meksyku wraz z bohaterami Total Overdose przez dwa tygodnie, na zadawane co dzień pytanie „kiedy napiszesz recenzję?", opowiadał z niewzruszonym spokojem – „manana, homie, manana".

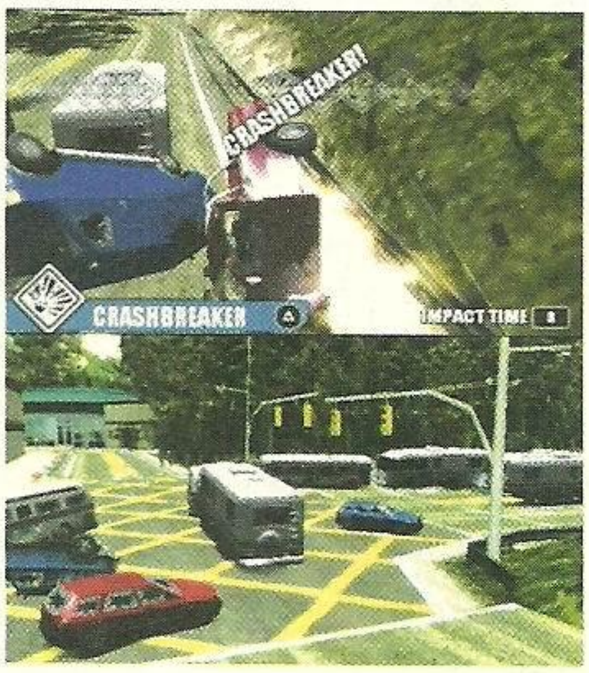
QOORA
On również nie oparł się pięknu naszego ojczystego języka w grze video i ze swadą godną co najmniej wieszcza opisał przygody dzielnego Spartanina walczącego z nieprzeliczonymi legionami Imperium Rzymskiego.

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

Dobre: Speed, zawartość, oprawa.
Złe: Momentami za mała widoczność...
Brzydkie: Brak blura trochę jednak rozczarowuje.



BURNOUT LEGENDS

W MOJEJ OPINI, NAJLEPSZY WYŚCIG NA PSP

Burnout Legends zawładnął moją przenośną konsolą niepodzielnie i będzie rządził zapewne przez najbliższy miesiąc, aż wcisnę do niej Pursuit Force i Pro Evo 5. Jest po prostu rządzący...

Przed Wami kompilacja najlepszych tras i trybów z pierwszych trzech gier, śmigająca w oparciu o doskonale znany i świetnie sprawdzający się system z Burnout 3. Selekcja tras i trybów jest przednia – powraca choćby Pursuit z dwójki, w którym gracz w samochodzie policyjnym prowadzi pościg za zbiegiem, obtłukując go i przygważdżając do bandy. Nie brakuje typowych dla serii trybów Road Rage czy Faceoff, no i oczywiście obszernego Crash Mode, na zasadach z Takedown (czyli z mnożnikami).

Sterowanie sprawdza się wyśmienicie, choć z pewnością zrezygnujecie z analogowego pieprzyka na rzecz pada cyfrowego.

→I DEFINICJA BULLSHOTA

Niedawno w internecie pojawiło się zdobywające coraz większą popularność określenie preparowanych przez wydawców screenshotów – „bullshot". I takie też były po części screeny z przenośnego Burnouta. Ręcznie dorobione na nich jest rozmycie, którego na PSP po prostu nie ma! Sam byłem początkowo w szoku (jak to, Burnout bez blura po bokach, gdy odpalam turbo?), ale zabieg chyba jednak jest celowy, bo widoczność w Burnout Legends jest czymś, do czego trzeba się, niestety, przyzwyczajać. I to ładnych kilka godzin.

Stosunkowo mały ekran PSP i prędkość, z jaką zasuwa bolid gracza powodują, że na początku ciężko dojrzeć nadjeżdżające z przeciwka pojazdy, trudno też ominąć niektóre przeszkadzajki. Przyznam, że na początku sprawiało mi to sporo kłopotu i nawet, o zgrozo, myślałem nad niższą oceną dla gry. W pewnym momencie jednak załapałem subtelne znaki dawane przez konsolę w postaci rozmytego czerwonego pikselka światła nadjeżdżającego samochodu, bądź zwyczajnie zacząłem grać niemal z nosem w ekranie... I choć w wyższych i szybszych klasach, a także na niektórych trasach, zdarzają się z tym problemy, to jednak nie jest tak źle, jak na początku. Być może Criterion powinno podnieść nieco kamerę do góry, by zwiększyć widoczność, ale zostawmy te rozważania. Ważne, że gra nie zwalnia, jest bardzo szybka, płynna jak tylko pozwala na to 30 klatek animacji (do 60 fpsów Ridge'a jej nieco, niestety, brakuje), choć pod nóż poszła liczba zawodników uczestniczących w wyścigu – zamiast sześciu, po trasie krąży czterech. Oczywiście nie brakuje typowej dla EA licencjonowanej ścieżki dźwiękowej. 21 rockowych utworów przygrywa podczas wyścigów i w menusach.

Prawdziwie doskonałe są jednak efekty dźwiękowe – odgłosy zmiany biegów, świst wiatru podczas mijania o włos nadjeżdżającej z przeciwka ciężarówki, jęk gniecionej stali itd., są po prostu kapitalne.

→I GRAĆ, NIE GADAĆ

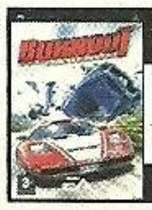
Gra jest śliczna, a przy tym stosunkowo obszerna. Zaliczenie wszystkich 175 wyścigów i crashy na złoto spokojnie potrawa kilkanaście godzin, a dla niektórych nawet i dwadzieścia. Oczywiście wersje na konsole stacjonarne są lepsze i ładniejsze, ale sama perspektywa zagrania w Burnouta w dowolnym momencie jest wręcz elektryzująca. Pomijając nie do końca dla mnie zrozumiały pokemonowy aspekt (5 losowych bonusowych samochodów z 20 w każdej kopii gry każe szukać innego gracza i wymieniać się samochodami, by zdobyć wszystkie), to po prostu świetna gra.

Gulash ■ ■

PODZIEL SIĘ GRĄ

Game Sharing to doskonała opcja, którą chcielibyśmy widzieć częściej w nowych grach na PSP. Jeśli masz PSP i Burnout Legends, a w pobliżu znajduje się kumpel z drugim PSP, możesz przegrać do jego konsoli, przez sieć bezprzewodową, demo dla jednego gracza, bądź zmierzyć się z nim w prostym multiplayerze, również przerzucając mu odpowiedni fragment kodu. Wyścigi w multi korzystające z jednej kopii gry są limitowane, ale fajnie, że w ogóle są. Gra nie jest zapisywana na Memory Stick – po prostu siedzi w pamięci konsoli aż do momentu jej wyłączenia. Oczywiście Game Sharing to nic nowego i ma to od dawna choćby GameBoy Advance, ale uważam, że ta opcja powinna być częściej wykorzystywana w przenośnych grach nowej generacji.

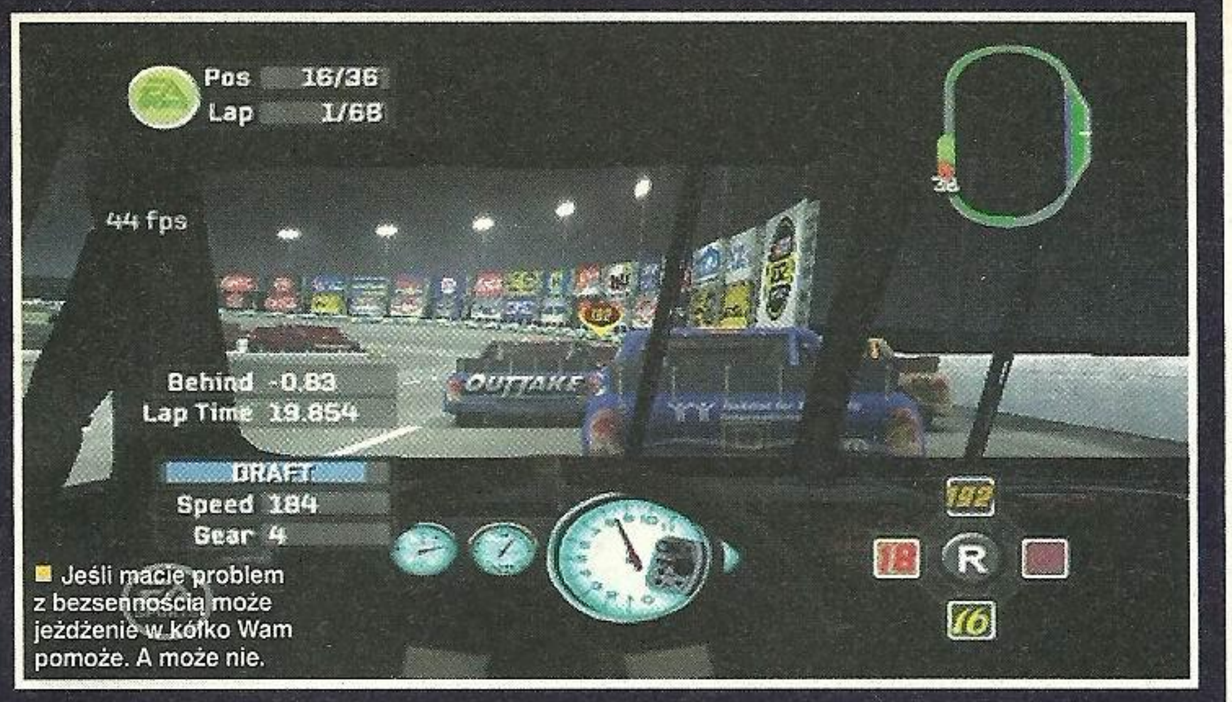
Oto jest, drodzy czytelnicy, klasyczny bullshot. Gra tak wygląda... tylko nie ma blura.



PSP
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Criterion
Liczba graczy: 1 (6)
http://www.eagames.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0



Jeśli macie problem z bezsennością może jeżdżenie w kółko Wam pomoże. A może nie.

NASCAR 06: Total Team Control

ILE OKRĄŻEŃ CHCESZ DZIŚ PRZEJECHAĆ? 200? 300?

Kolejny rok, kolejny Nascar. Amerykanie kochają oglądać samochody jeżdżące w kółko, a EA Sports po raz kolejny daje nam możliwość sprawdzenia, o co w tym tak naprawdę chodzi i dlaczego niby jest to tak fascynujące. Tym z Was, którzy będą się o tym chcieli osobiście przekonać i zdecydują się na romans z tą grą, proponowałbym na początek zajrzeć do tutoriala, z którego dowiecie się o co w nowym Nascarze chodzi, czyli co to jest Total Team Control oraz po co i jak go używać. Nowy system zmienia tę grę z klasycznego racera, w złożoną, zespołową rozgrywkę o silnym pierwiastku taktycznym.

Najważniejsza jest świadomość, że nie ścigamy się na torze sami – liczą się jeszcze nasi koledzy z zespołu. Gdy cały zespół pnie się w górę zwiększa się jego prestiż, zarobki, a w efekcie rośnie także nasza działka z całej zabawy. Jak to działa w praktyce? Podczas wyścigu ruszając prawym analogiem możemy wybrać kolegę z zespołu, a następnie wydać mu jedno z poleceń – blokowanie pojazdów za nim, ustąpienie nam miejsca, czy zjechanie do boksu. Najważniejszą jednak komendą jest możliwość zamiany samochodów – wybieramy ją i już po chwili kierujemy samochodem kolegi, a konsola zajmuje się naszym dotychczasowym autem. Dzięki rozkazom oraz przełączaniu się między samochodami można układać całe złożone zagrania, które doprowadzą nas do zwycięstwa, jednak aby naprawdę wydobyć drugie dno z tego systemu i w pełni się w nim rozsmakować trzeba zdecydować się na jeżdżenie raczej dłuższych wyścigów, niż najbardziej skróconych wersji. Komendy możemy wydawać także przez headset, przez który pogadamy także z obsługą w boksach, wydamy im polecenia, a nawet dowiemy się od nich czegoś o sytuacji na torze. Dodatkowo, kiedy zarobimy już jako kierowca furę kasy, możemy także stać się właścicielem zespołu i pokierować nim tak, aby stał się najlepszym i najdroższym teamem w lidze.

→I DUŻO, DOBRZE, EFEKTOWNIE

Gra jest olbrzymia – obok głównego trybu Fight to the Top mamy też wprowadzony w zeszłym sezonie Chase for the Cup, możemy również rozegrać zwykły sezon czy wziąć udział w pojedynczym wyścigu. Do tego dochodzi tryb Speedzone, gdzie do wykonania mamy 20 rozmaitych misji oraz Challenge, w którym możemy spróbować zmienić losy kilkudziesięciu prawdziwych sytuacji z torów, poprzedzonych wywiadami z ich bohaterami. Wszystko okraszone jest typowym dla EA przepychem – wylewająca się zewsząd licencja Nascara z torami, zawodnikami, samochodami, sponsorami, ligami itd. Do tego świetny, licencjonowany soundtrack oraz bonusy i nagrody za każdą, najmniejszą nawet rzecz. Grafika nie zmieniła się zbytnio od poprzedniej części, jest dość ładnie, choć na PS2 kłuje w oczy aliasing i okazjonalne chrupnięcia animacji. Model jazdy jest przyjemny, a dzięki rozmaitym ułatwieniom oraz w pełni konfigurowalnemu poziomowi trudności również bardzo przystępny dla początkujących. Jeśli ktoś się wczuje, to może z nowym Nascarem spędzić naprawdę dużo miłych chwil.

Blizzard Beast ■■

PS2 | Xbox

Świetny wyścig z oryginalnymi patentami.

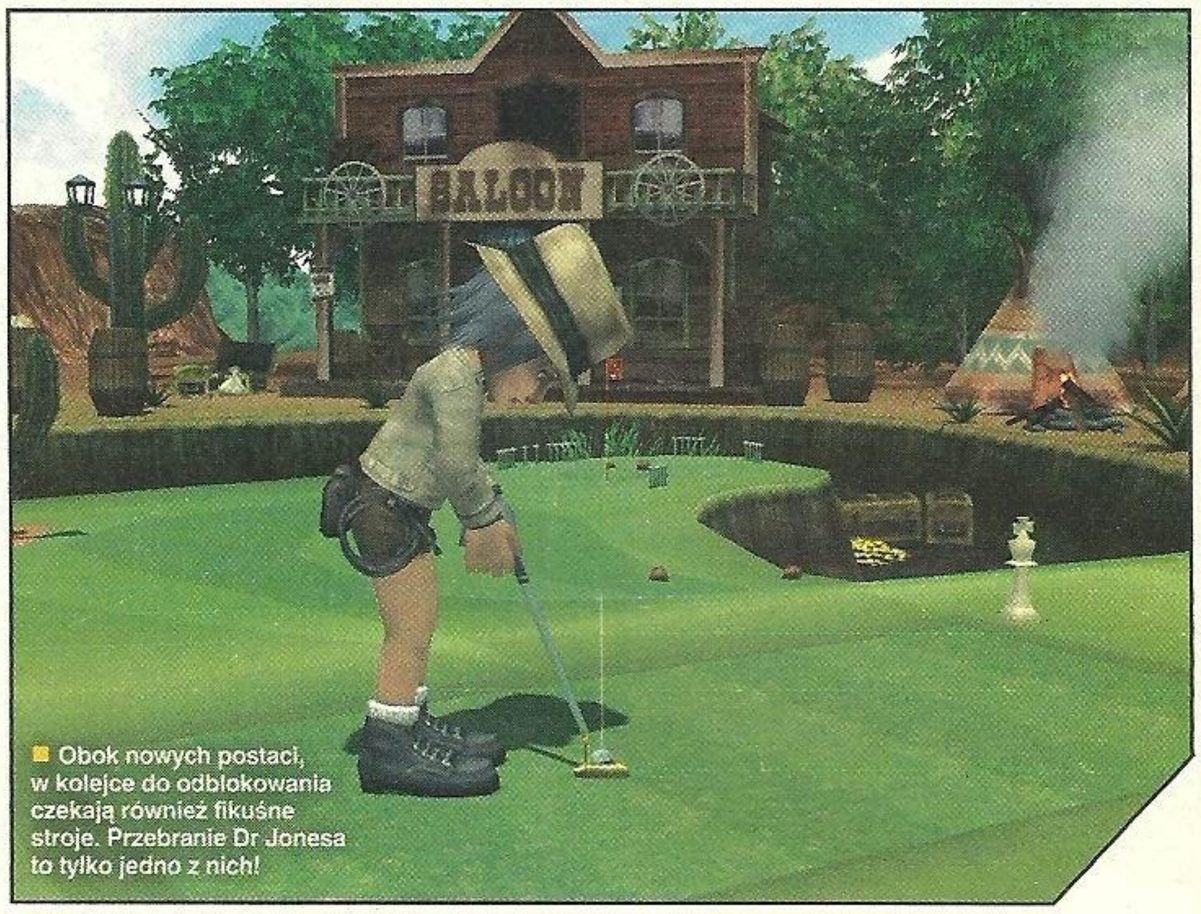
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Tiburion
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.2

http://www.easports.com/nascar06/index.jsp

Total Team Control to świetny pomysł, mocno zmieniający oblicze serii i dodający zabawie smaczku.



Obok nowych postaci, w kolejce do odblokowania czekają również fikuśne stroje. Przebranie Dr Jonesa to tylko jedno z nich!

EVERYBODY'S GOLF

UWAGA! TOWAR WYSOCE UZALEŻNIAJĄCY. GRAĆ!

Gdyby **Everybody's Golf** było kobietą, obchodzilibyśmy małą uroczystość. Dokładnie miesiąc temu nieświadomie odpaliłem płytę z grą, żeby sprawdzić, czy w ogóle działa, a dziś strzelam dołki jak prawdziwy pro. Ta gra ma wszystko, żeby miło spędzać z nią czas – jest humor, przyjemna oprawa, świetna muzyka i prawdziwe wyzwanie. Podobnie jak w poprzednich częściach gry (znanych jako Hot Shots Golf), pod dziecinną i beztroską otoczką kryje się ciężka praca i godziny treningów. Na pierwszy rzut oka tego nie widać, ale ręczę Wam, że bardzo szybko poczujecie własną niemoc.

Podstawowym trybem rozgrywki jest Tournament – 18 meczy, w których startujemy, jako jeden z trzydziestu zawodników. Tylko, jeśli szybko ulokujemy piłkę w dołku (a mówiąc „szybko", mam na myśli trzy/cztery uderzenia), mamy szanse na realny awans – większa ilość strzałów zaprowadzi sympatycznego bohatera prosto na dno. Siłą rzeczy, w **Everybody's Golf** musicie wypracować skuteczną technikę i nauczyć się omijać naturalne przeszkody. Jedną z nich na pewno jest wiatr, przez który piłka nie zawsze leci tam, gdzie tego chcemy. Obok wichur, na polu golfowym czają się jeszcze piaskownice (zwane profesjonalnie bunkrami), drzewa, stawy, wysoka trawa i skały, które zawsze spowalniają nasze działania i utrudniają kolejne uderzenia.

→I FRUSTRACJI MÓWIMY NIE!

Ciężko z drugiej strony poczuć w **Everybody's Golf** frustrację. Duża w tym zasługa kapitalnej, relaksującej otoczki. Podczas gry nieodłącznie towarzyszy nam asystent (jeden z wielu do wyboru), który stale biega za piłką, mierzy odległość i nie odmawia sobie komentarzy. I nie są to jeszcze teksty wciśnięte do gry na siłę, ale śmieszne, czasem zgryźliwe uwagi z najwyższej półki. Pomijając gadającego asystenta, w **Everybody's Golf** wszystko przyciąga uwagę. Jednym z tych elementów jest czysta, kolorowa grafika i do bólu płynna animacja. Po prostu musicie zobaczyć, jak w tej niepozornej grze golfowej wygląda woda i te wszystkie fajerwerki towarzyszące wystrzeleniu piłki – matko jedyna! Poza tym, **Everybody's Golf** jest maksymalnie przejrzyste – w dowolnym momencie zabieracie kamerę zza pleców zawodnika i bierzecie ją na spacer po polu. Sprawdzacie okolicę, przyglądacie się przeszkodom, sprawdzacie tor lotu piłki i odległość od dołka. Mając takie możliwości, ciężko o błąd.

Mistrz Jak po godzinach również gra w golfa. Musicie zobaczyć jego załamkę, po spudłowaniu!

Everybody's Golf ukazało się zarówno na PSP oraz PS2 i w obu przypadkach uzależnia. Wersja na PS2 jest jednak pod wieloma względami lepsza. Pomijam nawet kwestię ładniejszej grafiki i lepszej animacji. Tylko na PS2, grając z konsolą w trybie VS, odblokujecie grywalną Ninę Williams, Ratcheta, Jaka, Clanka, Daxtera i resztę maskotek z fabryki Sony. PSP tego nie miało. Poza tym, konsolowy golf to gra dla wszystkich – chłopaka, dziewczyny i tłustego pana biznesmena. Wystarczy pięć minut i wpadacie w nałóg. Oto cała prawda. **Matt** ■■

PlayStation 2

Miliony Japończyków nie mogą się mylić!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Clap Hanz
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

http://www.claphanz.co.jp/

- **Dobre:** Fajne prowadzenie oddziału, różnorodne misje, sprawnie działające wydawanie rozkazów.
- **Złe:** Kompletnie nieczytelna w zabudowaniach mapa.
- **Brzydkie:** Eksplozje i ogień. No dajcie spokój.

CO DWIE GŁOWY...

Rzeczą, która sporo dodaje do kubełka miodu w serii jest, tradycyjnie już, tryb cooperative. Przechodzenie gry z siedzącym obok kolegą to świetna sprawa – każdy z graczy kontroluje wówczas tylko dwójkę bohaterów. Trzeba nauczyć się współpracować, aby cokolwiek osiągnąć, gdyż metody w stylu huzia-na-józia na niewiele się zdadzą. W przypadku niepowodzenia zawsze można kolegę obsmarować i wypłacić mu kuksańca. W tej części po raz pierwszy twórcy oprócz split screena umieścili w grze także możliwość zabawy we czterech przez sieć i to zarówno na Xboksie, jak i na PS2.

CONFLICT: GLOBAL STORM

GDY WE WRZEŚNIU PLUCHA – BĘDZIE ZIMA SUCHA

Takie to przysłowie ukuli nasi przodkowie o dziewiątym miesiącu roku. Nazwę wrzesień nadali mu natomiast od kwitnących na łąkach i w lasach wrzosów. Gdyby dziś ktoś miał nadawać miesiącom nowe nazwy, obecny wrzesień mógłby nazywać się równie dobrze konflikcień, od wykwitających co roku na półkach sklepowych kolejnych edycji taktycznego shooterka ze stajni Pivotal Games. Seria młoda już nie jest, zwiedzaliśmy już Bagdad (i to dwukrotnie) i Wietnam, teraz pora na nieco większe, bo jak sam tytuł gry sugeruje, globalne tournee.

→I ULICA KONFLIKTOWA

Tegorocznego odcinka serii nie sponsoruje już literka R, jak reżim, ale robiąca ostatnimi laty zawrotną karierę literka T, jak terroryści. A dokładniej organizacja o tajemniczej nazwie „March 33". Nasz bohaterski oddział składający się z czterech żołnierzy lata za marcem-trzydziści-trzy po całym świecie jak kot z pęcherzem. Podczas długiej wyprawy zwiedzimy między innymi Kolumbię, Ukrainę, Koreę Południową i Kaszmir, gdzie przyjdzie nam wypełniać rozmaite zadania, składające się na antyterrorystyczną krucjatę. A to będziemy niszczyć fabrykę narkotyków, dochód ze sprzedaży których wpływa na konto organizacji terrorystycznych, to znów będziemy niszczyć wytwórnię Sarinu, którego użyciem terroryści grożą. Jest dość różnorodnie i to zarówno pod względem zadań przed nami stojących, jak i bogactwa krajobrazu.

Wraz ze zmianą sponsorującej tą część gry literki zmieniła się także trochę charakterystyka całej rozgrywki. Fajny, wojenny klimat poprzednich części zniknął i niestety w moim odczuciu jest to zmiana na gorsze. Opowiadana w poprzednich częściach historia o żołnierzach była dopracowana i zamknięta, podczas gdy tu rozgrywka sprawia wrażenie poszarpanej i nie do końca spójnej. Gdy w Kolumbii walczymy z kartelem narkotykowym można jeszcze poczuć atmosferę poprzednich części. Masa świetnie uzbrojonych przeciwników, ciężkie pojazdy, broń przeciwpancerna – słowem, militarna ostra sieczka. Ale misja w Seulu, gdzie bronimy ambasadora przed porwaniem jest mało przekonywająca. Czwórka żołnierzy ochrania polityka, na którego rzuca się organizacja terrorystyczna. I wszystko jest w porządku, dopóki nie okazuje się, że ambasadora chcą porwać w dwieście osób. Poważnie, do piachu poślecie w tej misji lekką ręką półtorej setki terrorystów. Widzieliście kiedyś porwanie, w którym uczestniczy taka ilość bad guy'ów i to jeszcze przeprowadzane w stolicy kraju? Ja jakoś tego nie kupuję. Ta pozostałość po wojennym charakterze gry umiarkowanie sprawdza się w realiach antyterrorystycznych.

→I PROBLEM SOLVERS

Dla tych, którzy nie mieli wcześniej styczności z serią krótkie wprowadzenie do samego sposobu gry. Podczas misji kierujemy czwórką bohaterów. Każdy z nich specjalizuje się w innego rodzaju zadaniach i innych typach broni, ale nie ma specjalnego problemu, aby podczas misji trochę się „przekwalifikować". Możemy dowolnie przełączać się między postaciami, a sterowanym przez konsolę członkom drużyny wydawać rozkazy. Akcję obserwujemy zza pleców bohatera, choć możemy przełączyć się także na kamerę FPP, lecz wówczas broni nie widać na ekranie.

Podczas misji przeważnie wszystko idzie nie po naszej myśli. Przykładowo – nasz zespół ma wysadzić w powietrze skład paliwa i antenę komunikacyjną, podczas gdy inna ekipa odbije zakładnika i z nim ucieknie. Szybko jednak okazuje się, że ekipa ratunkowa to jakieś patałachy, które nic nie potrafią zrobić – nie dość, że trzeba ich uratować, to jeszcze samodzielnie odbić zakładnika. I tak to się przeważnie dzieje – nigdy nie wiadomo, co tak naprawdę będzie do zrobienia, bo cele misji wyskakują, jak diabliki z pudełka. Co niezbyt mi się spodobało. Nie pomaga w wypełnianiu zadań także mało szczegółowa mapa, która zwłaszcza w zabudowaniach, nie wypełnia dobrze swej roli.

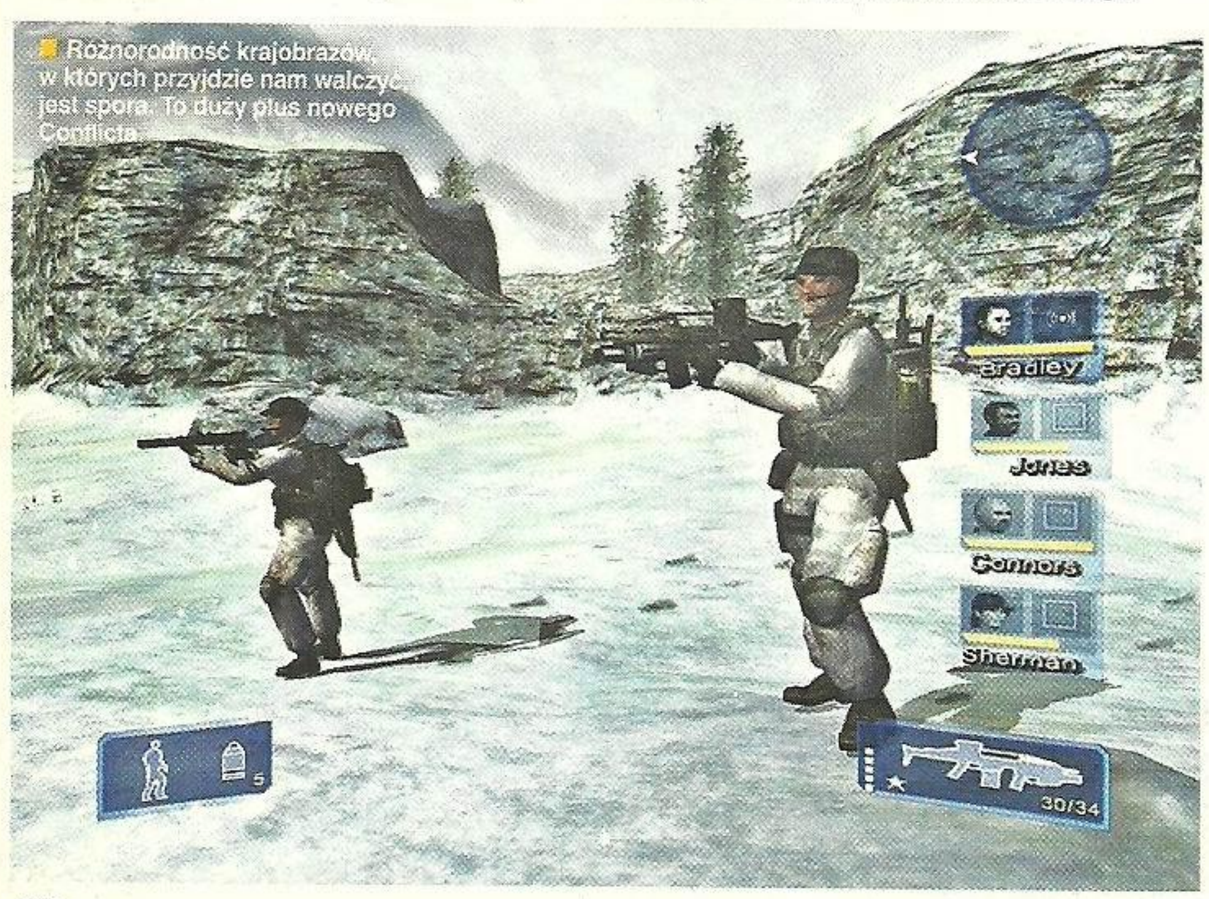
W czwartej części zmienił się nieco charakter rozgrywki, niestety – niekoniecznie na lepsze.

→I NIE WIDZĘ, NIE SŁYSZĘ

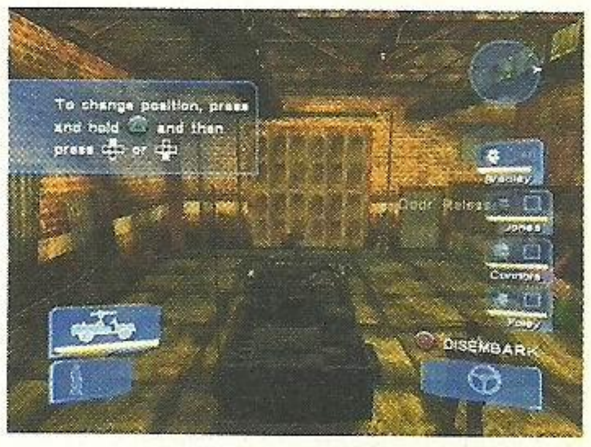
Seria Confict nigdy nie należała do ścisłej czołówki jeśli chodzi o oprawę. Grafika najnowszej części prezentuje się całkiem nieźle – modele i tekstury sprawiają pozytywne wrażenie, choć bywa tutaj dość nierówno – w jednej chwili widzimy bardzo dobre tekstury na ścianach budynku, by chwilę później zostać zaskoczonym beznadziejnie prezentującymi się drzewami w dżungli. Zdecydowanie najsłabszym jednak elementem graficznym są wszelkiego rodzaju wybuchy – ogień i eksplozje wyglądają słabo. Do tego należy doliczyć także przeciętną widoczność – często w oddali znajduje się głównie mgła, co poważnie utrudnia snajperskie zabawy. Gra potrafi też czasem nieprzyjemnie zwolnić. Rzadko, bo rzadko, ale czasem nawet bez widocznej przyczyny.

Przeciętnie wypada także oprawa dźwiękowa tej pozycji. Odgłosy są standardowe, jak przystało na grę wojenną, czyli jakieś tam terkoty, strzały, wybuchy i nawoływania przeciwników. Muzyka poza menu nie występuje, jeśli nie liczyć radyjek porozstawianych tu i ówdzie, z których dobiega ten sam, nudny, zapętlający się motyw muzyczny. Jeśli taki jest program radiostacji w okolicy, to nie dziwne, że tubylcy dryfują w stronę fundamentalizmu i przystępują do organizacji terrorystycznych. Także głosy postaci zrobiły na mnie nienajlepsze wrażenie. Bohaterowie mówią, jakby mieli usta napchane watą. Ma to niby imitować rozmowy przez radio, ale kiedy stoją od siebie metr, mogliby mówić normalnie. Nie odmówię Conflictowi grywalności, zwłaszcza w trybie cooperative, jednak jest to czwarta już część serii i osobom obeznanym z poprzedniczkami może wydać się trochę wtórna.

Blizzard Beast ■ ■



Różnorodność krajobrazów, w których przyjdzie nam walczyć, jest spora. To duży plus nowego Conflicta.



PS2 | Xbox | PC

Zapach świeżości ulotnił się bezpowrotnie.

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Pivotal Games
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5

http://www.conflict.com/GlobalStorm/default.aspx

NEO+
A-002
A-001
57.000268
42.000369
23.0006300

THIS IS NO FPS. THIS IS MGS.

CABLE

NINTENDO DS™

BĄDŹ WSZECHMOCNY!

Zapraszamy na stronę

www.lukas-toys.pl

co miesiąc konkurs i do wygrania

konsola Nintendo DS!

DOTKNIJ GO!

W grze znajdują się szczegółowe dane o wszystkich piłkarzach. Zawodnicy są opisani statystykami i choć jest ich dosłownie kilka, pozwalają na selekcję. 79 punktów Krzynówka to najlepszy wynik polskiego piłkarza.

FIFA 06

„MECZ ZA MECZEM, WRESZCIE ZROZUMIAŁEM, CO JEST NAJWAŻNIEJSZĄ RZECZĄ W MOIM ŻYCIU. FUTBOL.” – INTRO DO FIFA 06...

Zaczyna się zawsze tak samo – jako mały szkrab podpatrujesz ojca albo starszego brata wlepiającego oczy w telewizor, ekscytującego się ludzikami biegającymi po ekranie i kopiącymi białą kulkę. Mijają dni, lata, w końcu razem zaczynacie oglądać piłkarskie spektakle. Niektórzy kupują dekoder satelitarny, by śledzić na bieżąco najlepsze ligi światowe, inni kibicują jedynie narodowej jedenastce, jeszcze inni w weekend zakładają szalik i pędzą na Łazienkowską, Konwiktorską, Roosevelta, Bułgarską czy Reymonta zedrzeć gardło. Nie ulega wątpliwości, że piłka nożna rządzi całym światem, że futbol jest dla milionów osób zamieszkujących kulę ziemską swoistą religią. Dla mnie też jest. Przed Wami **FIFA 06**, najmłodszy przedstawiciel najpopularniejszej serii gier piłkarskich w Europie.

→I KOŃ POCIĄGOWY

Jestem pewien, że brand FIFA w dużej części ciągnie całe Electronic Arts, zatem nie ma co się dziwić, że wygląd i zawartość tej serii jest priorytetową sprawą dla firmy. Gra ma kapitalną oprawę i prezencję, śliczne menusy, fachowy styl. Masa kawałków muzycznych przygrywających w menusach – w tym także pierwszoligowe zespoły pokroju Jamiroquai czy Oasis. Kilkadziesiąt reprezentacji państw i dwadzieścia jeden lig oferuje ponad 10 tysięcy profesjonalnych piłkarzy z oryginalnymi nazwiskami i jest to liczba, której długo nic i nikt nie pobije.

Zwłaszcza, że przecież seria rozrasta się z roku na rok o nowe ligi, kluby, zawodników. **FIFA 06** bazuje na zeszłorocznej, bardzo porządnej edycji tej gry, a więc autorzy nie budowali od nowa silnika. Nie było takiej potrzeby. Popracowali nad niektórymi aspektami, doszlifowali pewne niedoróbki, a inne (niestety) pozostawili takie, jak były. Za to poszli wreszcie po rozum do głowy i...

Przebijając się przez naszą ekstraklasę, a potem powtarzając to samo Tottenhamem w Premiership (z ręcznie wytransferowanym Gregiem Rasiakiem) zrozumiałem dość istotną rzecz. Do tej pory kręciłem na Fifę nosem, bo próbowałem w nią grać jak w Pro Evo, co spotykało się zrozumiałym oporem konsoli. W końcu to inny system gry, ale siła przyzwyczajenia, nawyk nie dawały mi zrzucić nabytego stylu. W **FIFA 06** nie trzeba się specjalnie od niczego uwalniać – po wybraniu odpowiedniego sterowania zaczyna przypominać ten z Pro Evo, z którego EA Sports najwyraźniej zaczęło już na dobre czerpać inspiracje. Nie ma już dennych celowników przy rzutach wolnych i rożnych, są cztery ustawienia taktyk, które można zmieniać w locie, a identyczne jak w PES sterowanie nie wymaga przestawiania się na strzelanie kółkiem. Działa L1 + trójkąt, nawet krycie w obronie to R1 + X, a podwojenie to R1 + X + kwadrat! Praktycznie jedyne, co trzeba przyswoić (oprócz wypracowania sobie schematów pewnych zagrań, oczywiście) to prawa gałka analogowa i wykonywane nią odejścia po przyjęciu piłki, tudzież zwody, kuglarskie sztuczki i wypuszczenia podczas jej prowadzenia. No i oczywiście należy przystosować się do trochę innego przebiegu spotkania. W **FIFA 06** dość płynnie rozwiązano przemieszczanie się zespołu na boisku, atakowanie jednym napastnikiem trzech obrońców nie ma specjalnie szans powodzenia, a sytuacje podbramkowe i starcia są stosunkowo realistyczne.

Jeśli chodzi o przebieg meczu, współpracę zespołu, w stosunku do zeszłorocznej edycji widać poprawę i kilka nowości. Przede wszystkim zrezygnowano z ręcznego wypuszczania zawodnika do przodu; sami wiedzą, w zależności od ich klasy/inteligencji/przyspieszenia i kilku innych czynników gdzie mają się ustawić, bądź kiedy wyjść do przodu. Prawda, nie zawsze im to wychodzi, ale działa. Widać, że z roku na rok likwidowane są kolejne schematy, a szlifowane AI zachowuje się coraz lepiej. Jest masa fajnych smaczków, jak choćby drganie pada przy karnych, imitujące bicie serca strzelca – warto wczuć się i wybrać odpowiedni moment do uderzenia.

→I COŚ MUSI NIE GRAĆ

Niestety, w dalszym ciągu menu przygotowania zawodników do meczu potraktowane jest po macoszemu i pod każdym względem ustępuje kustomizacji PESa. Wprawdzie można ustalić kilka rzeczy – wykonawców stałych fragmentów gry, formacje, czy stopień automatyzacji przełączania graczy, ale to jednak nie jest pełna kontrola nad zawodnikami. Musi to być celowy zabieg, zapobiegający komplikowaniu zabawy, albo też EA nie wie za bardzo jak to ugryźć – sam już nie wiem. Wspomniałem o dynamicznej możliwości włączania taktyk w ataku i obronie, ale to jeszcze nie to. Druga sprawa to strzały; w dalszym ciągu miejscami przypominają bardziej podania, niż potężne petardy w stronę bramki. To musi się wreszcie zmienić, do diabła.

No i jest ten klasyczny fifowy element niepewności, nieprzewidywalności, który momentami po prostu drażni.

Spora liczba tutoriali wyjaśnia liczne niuanse zagrań, taktyk i trybu menedżerskiego.

Efektowne replaye z filtrami rozmycia i załamania światła wyglądają doskonale.

Na szczęście autorzy zrezygnowali z celowników przy rzutach wolnych i rożnych. Strzela się „na czuja”

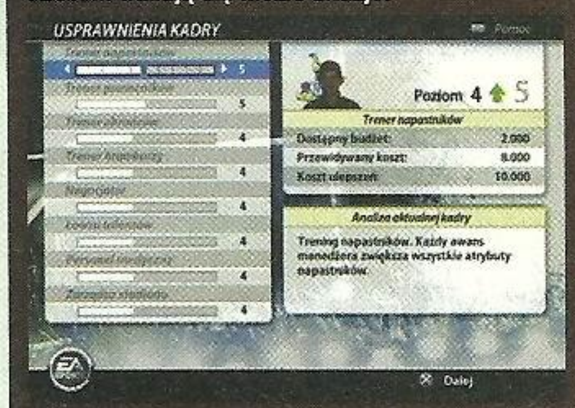
To niesamowite ujęcie kamery daje największy przegląd sytuacji na boisku i z miejsca stało się moim ulubionym.

Na podbój Europy wyruszyłem wraz z Górnikiem Łęczna. Dlaczego akurat z Łęczną? Przez szacun dla Bobo Kaczmarka ;)

BYĆ JAK SIR ALEX F.

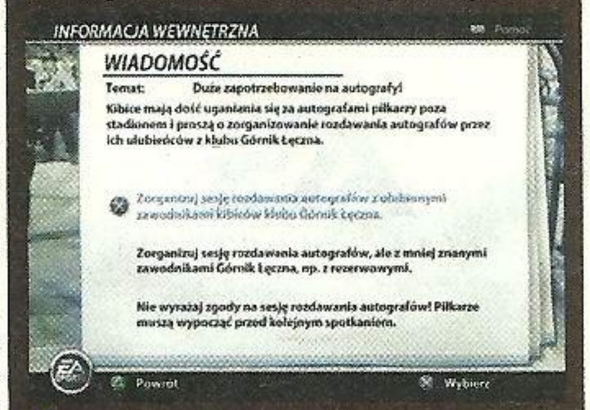
Tryb menedżerski to świetna zabawa dla każdego fana piłki nożnej. Pełna liga, puchary i LM, a także transfery i tajne decyzje zapadające w klubie, są teraz w naszych rękach...

Na początku i w środku sezonu otwiera się okienko transferowe. Warto śledzić rynek, czasem trafiają się niezłe okazje.



Usprawnienia kadry, czyli trening zawodników. Najlepiej kupić kilku młodych, dobrze wytrenować i sprzedać z zyskiem.

Sponsorzy zapewniają pieniądze potrzebne do funkcjonowania klubu, transferów i treningów. Warto zastanowić się nad wyborem.



Kibice mają prawo do spotkań z piłkarzami, ale to męczy niektórych zawodników. Trzeba wybierać – wsparcie fanów, czy siła i moc.

Dostępna jest też symulacja meczu – co ciekawe, w dowolnym momencie można wziąć sprawy w swoje ręce i wkroczyć do gry.

→I POLSKA EKSTRAKLASA

Polska liga jest słaba, polska liga nie ma gwiazd, polska liga jest pełna afer... A jednak znam gości przedkładających mecze Cracovii z Górnikiem, czy Polonii z Zagłębiem nad derby Mediolanu bądź odwieczne starcie gigantów z Madrytu i Barcelony. Ba, sam znajduję przyjemność w oglądaniu naszych kopaczy w akcji. Nasza liga jest w **FIFA 06**, choć EA nie porozumiało się z czterema klubami. Cracovia, GKS Bełchatów, Groclin i Korona Kielce nie mają herbów i nazw klubów (tylko miast), ale, o dziwo, wszyscy zawodnicy mają w stu procentach prawdziwe nazwiska. Okazuje się, że tak działa licencja FIFPro – obejmuje zawodników, a z klubami EA Sports musi negocjować osobno. Powiem szczerze, że w niczym nie przeszkadza mi „Grodzisk Wlkp." w miejsce „Groclin", ale pan prezes Drzymała mógłby zastanowić się czy tak powinna wyglądać promocja klubu w Europie.

→I DARIUSZ I WŁODZIMIERZ

W polskiej wersji gry nie zabrakło również polskiego komentarza i jest to po prostu milowy krok we właściwym kierunku. Przy mikrofonach zasiadają Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz i co by o nich nie powiedzieć, są to niewątpliwie jedne z najbardziej rozpoznawalnych nazwisk w swoim fachu. Przyznam, że gdy odpalałem polską wersję po raz pierwszy, z napięciem czekałem na ich wejście i gdy wreszcie zaczęli klasycznym „witają państwa Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz", przez długi czas nie mogłem się pozbierać. A że konsolę mam podłączoną do kina domowego, zdania typu „wspaniale odebrał piłkę... teraz Dejwid Bekam... dośrodkowanie... czy strzeli?" w połączeniu z genialnie oddanym szumem stadionów, chóralnymi przyśpiewkami kibiców (i nie mam tu na myśli 400 gardeł ze Wronkach, tylko chór klikudziesięciu tysięcy na Santiago Bernabeu!) wstrząsnęło mną dogłębnie. Oczywiście po jakimś czasie niektóre kwestie się powtarzają, a nazwiska graczy obaj komentatorzy mogliby czytać nieco częściej, to jednak jak na pierwszy raz jest kapitalnie. Pan Szpakowski prowadzi główny komentarz, zaś pan Szaranowicz dopowiada złote myśli oraz ciekawostki, choć momentami jest nieco zbyt sztywny. No ale z drugiej strony zagrajcie Milan vs Inter, a dowiecie się, że derby są zawsze najbardziej klimatyczne, a na San Siro panuje specyficzna atmosfera.

Derby Mediolanu to jak zawsze słynna „atmosfera wielkiego piłkarskiego święta", hehe.

Wierzcie mi lub nie, ale ten polski komentarz to jest właśnie jedna z rzeczy, której do tej pory brakowało w grach piłkarskich. Jak widać, jest to jednak możliwe.

→I WIĘCEJ

FIFA 06 to produkt kompletny. Są pojedyncze mecze, turnieje, puchary. Świetna jest możliwość kreowania swoich turniejów i lig – nie potrzeba już kartki i długopisu. Nie brakuje możliwości gry online, ton (ton!) bonusów do zdobycia w fifashopie w postaci strojów, stadionów, klasycznych drużyn, a nawet nowych cieszynek dla piłkarzy. 100 zadań w trybie challenge to także powalająca ilość, a nie wspomniałem o Retro, w którym można sprawdzić pierwszą edycję Fify na emulatorze Megadrive, czy obejrzeć filmy z prezentujące ewolucję serii. Wreszcie jest tryb menedżerski, o którym więcej w stosownej ramce – bez niego nie powinna obywać się żadna gra piłkarska. Krótko mówiąc, gra jest gigantyczna.

FIFA 06 to najlepsza edycja ze wszystkich części serii, w jakie grałem. A przynajmniej dała mi najwięcej satysfakcji z kilku zarwanych nocy. Dałem się złapać na rewelacyjną oprawę i zawartość, bardzo dobrze przygotowaną polską wersję językową i przyjemny, odstresowujący przebieg gry. I choć jest jeszcze kilka rzeczy do poprawki, pod wieloma względami FIFA zaczyna deptać Pro Evo po piętach. Coraz bardziej intryguje mnie dalszy przebieg tej rywalizacji.

Gulash ■■

PS2 | Xbox | GCN | PC — Najlepsza edycja Fify ever!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

http://www.easports.pl/products.view.asp?id=7295

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

„ŚMIERĆ, JAK OKIEM SIĘGNĄĆ"

→I PROLOGOS

Jak większość z Was, ja również uwielbiam niespodzianki; te miłe, ma się rozumieć. I uwierzcie, że Spartan był dla mnie jedną z najmilszych niespodzianek ostatnimi czasy. No ale nie ma się czemu dziwić, jeśli po przeczytaniu hasła reklamowego tej gry – „Śmierć jak okiem sięgnąć" – oraz zapoznaniu się z licznymi zapewnieniami producenta o wyjątkowości i niezwykłym rozmachu gry o heroicznym Spartaninie, przed oczami miałem przysłowiowe gruszki na wierzbie, które autorzy gier serwują nam równie często, co politycy puste obietnice na krótko przed wyborami. A jako że mamy właśnie czas wyborów, to wszystko ładnie się zazębiało i chociaż mimo wszystko chciałem zapoznać się z antycznymi klimatami Spartana, to jednak z góry wrzuciłem go do wyimaginowanej szufladki z oznaczeniem – przeciętniak. No bo wiecie, jeśli ktoś Wam wmawia, że wyda jedną z najlepszych gier na PS2, w której oprócz ciekawej historii, ogromnej dynamiki oraz różnorodności, głównym atutem będzie megarewelacyjna oprawa, a na ekranie hasać będzie ponad sto postaci jednocześnie bez najmniejszego nawet zwolnienia animacji, to chyba mamy prawo go wyśmiać i wytknąć paluchem, jako zwykłego oszusta. Ha, i ciekawe jak Wy byście do tego podeszli, gdyby ten ktoś miał jeszcze czelność twierdzić, że w jego grze wszędobylska mgła spowijająca rozległe pola bitew po prostu występować nie będzie. W takich sytuacjach szybko przypominamy sobie chociażby Dynasty Warriors i już zacieramy ręce na myśl o tym, jak będziemy mogli zjechać buńczucznego producenta składającego obietnice bez pokrycia.

A potem, nagle, znikąd przychodzi prawdziwy szok – istne katharsis, które zmusza gracza do zweryfikowania swych poglądów na wiele spraw, a przede wszystkim na to, co można jeszcze wycisnąć z obecnej generacji konsol.

→I PARADOS

Hossa na antyczne klimaty wciąż trwa, toteż także panowie z Creative Assembly postanowili dorzucić w tym temacie coś od siebie i dopełnić obrazu starożytności zarysowanego już graczom przez takie hity jak God of War czy Shadow of Rome. Inna sprawa, że, jak już mogliście przeczytać w zapowiedzi tego tytułu, Spartan nie jest jakąś poważną lekcją historii i chociaż znajdziecie tutaj mnóstwo elementów zgodnych z historycznymi realiami Hellady, to jednak gros wydarzeń i postaci będzie tutaj swoistym miksem podręczników od historii z fantastycznymi wymysłami autorów... Z naciskiem na to drugie oczywiście. Teraz do wspomnianej dwójki dołącza także Spartan, w którym historia nie jest może tak porywająca jak we wspomnianych SoR i GoW, ale i tak potrafi wciągnąć i przekonać gracza, że jednak warto wycinać w pień setki Rzymian stających nam na drodze.

Jak już pewnie wiecie, głównym bohaterem przygody jest Spartanin, na którego w grze wszyscy wołają... Spartanin. No tak, może to wydać się z początku dosyć głupie, ale na szczęście gra szybko usprawiedliwia bohatera, gdyż okazuje się, że nasz waleczny wojownik sam nie wie kim jest, a jego głównym zadaniem będzie szukanie prawdy o swej przeszłości oraz nadchodzącym fatum. Wszyscy więc wołają zgodnie na herosa „Spartanin", a my już od początku możemy domyślać się, że za całą tą aurą tajemniczości unoszącą się wokół Spartanina stoją olimpijscy bogowie, a konkretnie rzecz biorąc

łowca słów i pogromca wrogów! Wasi wojownicy nie dotrzymają mi pola!

SPARTAŃSKIE WARUNKI

Przy okazji God of War i Shadow of Rome nie obyło się bez kilku wzmianek o Grekach i Rzymianach, tak więc tym razem nie mogę sobie odmówić przyjemności podzielenia się z Wami kilkoma ciekawostkami na temat Spartan. Założę się, że praktycznie każdy z Was słyszał całkiem popularny zwrot – „spartańskie warunki". Etymologia tego zwrotu wiąże się z innym równie ciekawym powiedzeniem wywodzącym się ze świata Spartan, a mianowicie ze „spartańskim wychowaniem".
I w sumie właśnie z tymi powiedzeniami ludzie najczęściej kojarzą sobie Spartan zapominając o nieco ważniejszych sprawach, jak choćby o niemałym dobytku historycznym tej nacji popartym sporymi osiągnięciami militarnymi w starożytnej Helladzie. Wróćmy jednak do naszych „warunków".

Otóż faceci w Sparcie mieli, krótko mówiąc, przerąbane. Niestety nie mogli pasożytować na swoich rodzicach wyłudzając od nich kasę na coraz to nowe konsole i gry do wieku „późnomłodzieńczego" (albo i dłużej, hehe) i zaraz po ukończeniu siódmego roku życia zabierano ich od matczynych piersi, po czym trafiali do specjalnych, rówieśniczych grup. No i tam właśnie prowadzili iście spartański tryb życia. Małe racje żywnościowe, zero wygód, koszarowe prycze wyścielane trzciną, dyscyplina i surowe kary – to wszystko było ich chlebem powszednim. Nie obyło się naturalnie bez niezwykle solidnego treningu wojskowego, który przysporzył Spartanom sławy najznamienitszych wojowników w całej Grecji. No i na nasze szczęście, właśnie ten aspekt spartańskiej historii został wyśmienicie wyeksponowany w Total Warrior.

Praktycznie każdy Spartanin w tej grze, jak i prawdopodobnie w antycznej rzeczywistości, to prawdziwy twardziel doskonale władający stalowym orężem i potrafiący poradzić sobie nawet z bardzo wymagającym przeciwnikiem. Męstwo Spartan było tak wysoce cenione, że za największą hańbę dla wojownika uznawano ucieczkę z pola bitwy. Dobrze obrazuje to słynne, spartańskie hasło (znalazło się ono także w jednej ze scenek w Total Warrior), które mówi, że z boju Spartanin wraca albo z tarczą, albo na niej (innymi słowy – wiktoria albo śmierć).

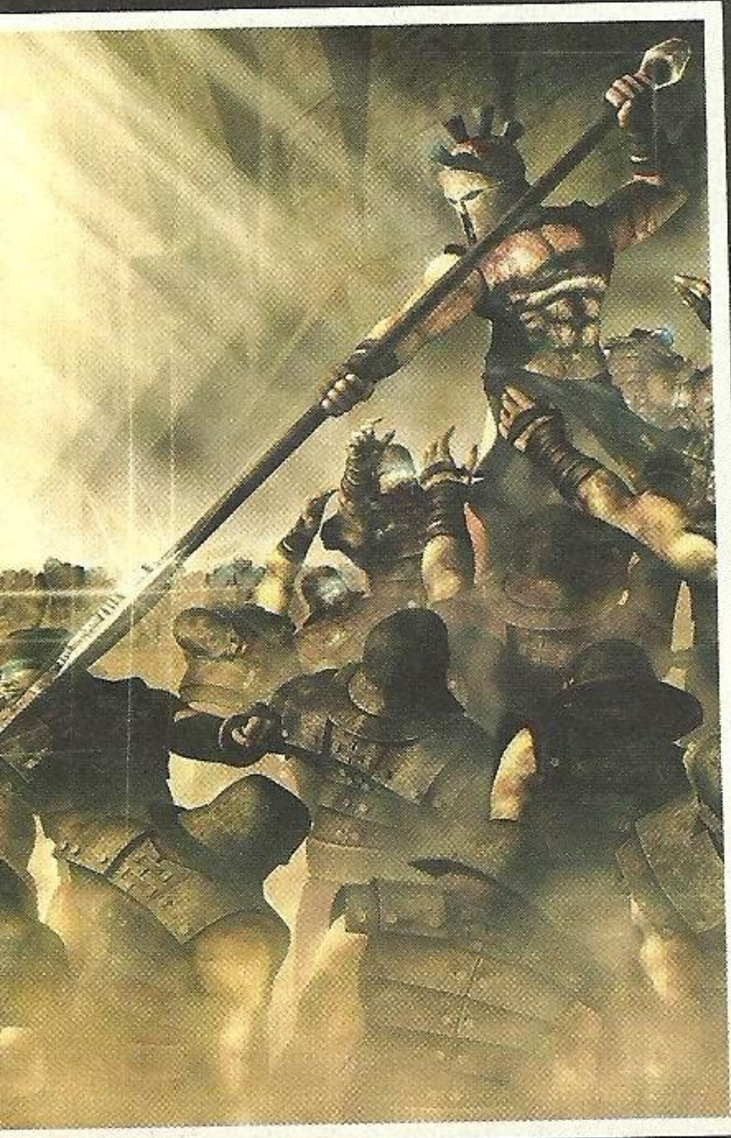
No dobrze, spytacie, ale czy pośród Spartan nie było słabeuszy? W grupie społecznej reprezentowanej przez wojowników raczej nie, a to dlatego, iż wszelkie męskie noworodki, które zostały uznane za słabe i chorowite dosyć szybko kończyły swój żywot w majestacie prawa. Heh, nie wiem jak Wy, ale ja już nawet wolę polskie realia i wygórowane ceny konsol oraz gier.

TERAZ POLSKA!

Spartana otrzymujemy w polskiej, kinowej wersji językowej. Co to oznacza? To, że wszystkie kwestie mówione pozostały w oryginale, natomiast przetłumaczono jedynie skrypty tekstowe. To oczywiście najlepsze rozwiązanie biorąc pod uwagę dubbing psujący przyjemność z zabawy z wieloma grami, w których głosów użyczają nasi wspaniali aktorzy. Oprócz „menusów" przetłumaczono naturalnie wszystkie kwestie mówione oraz opisy fabuły i cele zdań, tak więc nie musicie się martwić tym, że cokolwiek Was tutaj ominie. Oczywiście można w tłumaczeniu doszukać się kilku błędów rzeczowych czy też (sporadycznie) nienajlepszej synchronizacji tekstu ze słowami wypowiadanymi przez bohaterów, ale to naprawdę jedynie drobnostki, które absolutnie nie zakłócają odbioru treści gry i nie przeszkadzają w zabawie. Tak czy inaczej, wyśmienita robota i takich niespodzianek życzymy sobie znacznie więcej!

– boski banita – Ares. Bóg wojny postanawia pomóc naszemu bohaterowi w poszukiwaniu prawdy, a przy okazji wspomóc go potęgą niezbędną do obrony rodzinnej Sparty, którą najechały legiony Imperium Rzymskiego.

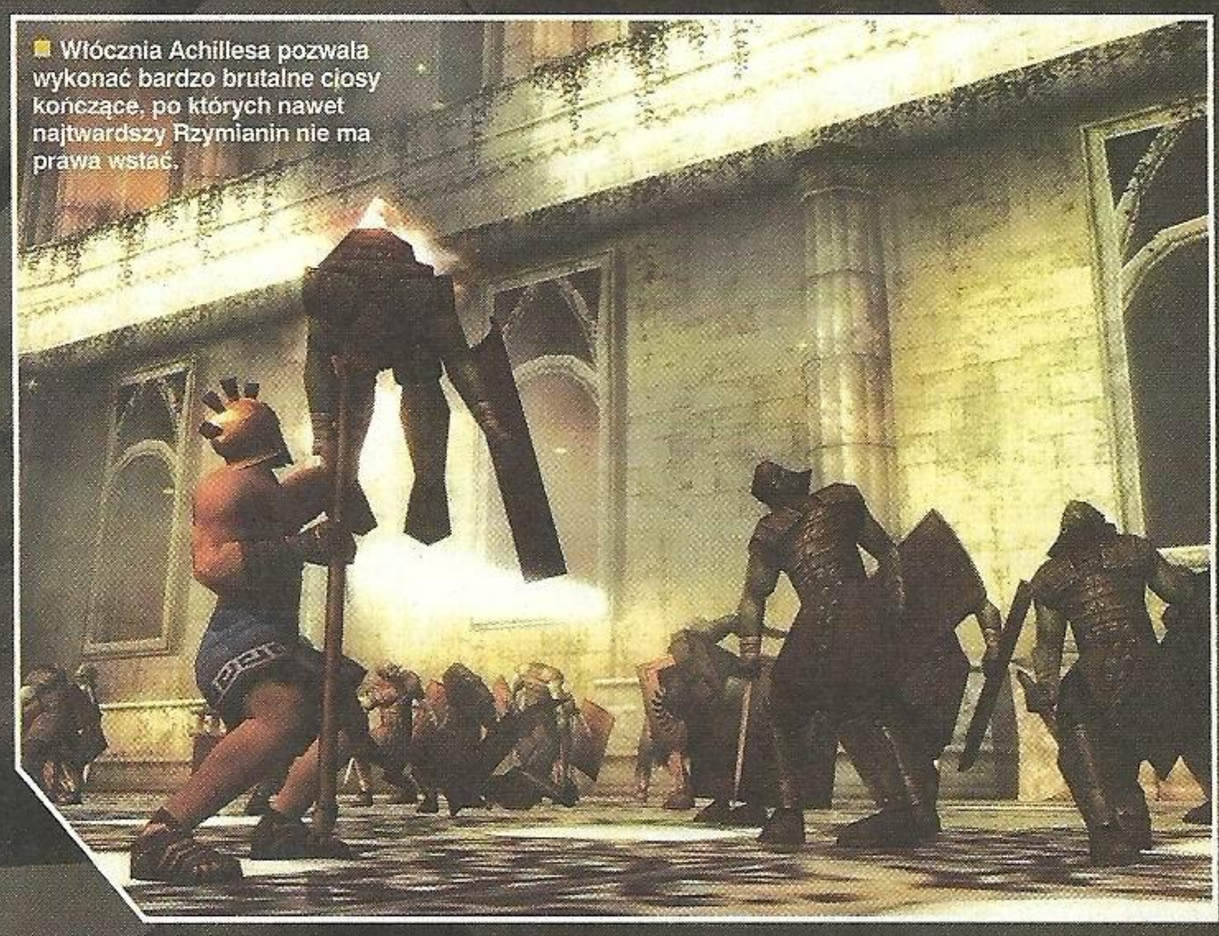
I tak oto rusza do boju dzielny Spartanin stawiając czoła znacznie liczniejszemu wrogowi i w swej epickiej przygodzie przemierzając cały antyczny świat. Na swej drodze, oprócz tysięcy wrogów, spotka też naturalnie kilku sprzymierzeńców, ale od razu zaznaczam, że grecki heros będzie jedyną postacią, jaką przyjdzie Wam kierować. Muszę jednak przyznać, że w przypadku tej gry to żadna wada, bo dzięki takiemu zabiegowi znacznie bardziej zżywamy się z głównym bohaterem i mając ciągle jedną i tę samą perspektywę na wszystkie wydarzenia o wiele łatwiej jest nam zrozumieć naszą rolę malutkiego trybiku w wojennej machinie przetaczającej się przez starożytność. Nie ukrywam więc, że fabuła, choć całkiem ciekawa, odgrywa tutaj raczej marginalną rolę, a pierwsze skrzypce ma grać rozmach i sposoby realizacji założeń gry przez jej twórców. Bo, chcecie czy nie, tym razem hasło reklamujące grę pokrywa się z rzeczywistością w stu procentach – Spartan to naprawdę „śmierć, jak okiem sięgnąć"...



→I EPEISODIA

Epicki rozmach – właśnie to podkreślali twórcy Spartana w licznych wywiadach i kreowali na jego najmocniejszy punkt. Nie należy tutaj jednak utożsamiać epickiego rozmachu z długością przygody, bo ta akurat mogłaby być dłuższa. Autorom chodzi raczej o coś zupełnie innego, ale to już pozwolę sobie wyjaśnić posiłkując się przykładami... Zamknijcie na chwilkę oczy i wyobraźcie sobie...

Sparta. Potężne państwo-miasto broni się dzielnie przed przeważającymi siłami wroga, a pośród setek żołnierzy uwijających się na polu bitwy jest nasz heros. Prawdziwy wojownik z krwi i kości, który za wolność swej ojczyzny gotów jest bez wahania oddać życie. Wojna ma jednak to do siebie, że jedna osoba jej nie wygra choćby miała za sobą wszystkich bogów z olimpijskiego szczytu. Tak też jest tutaj. Szybko zdajesz sobie sprawę, że tak naprawdę kierujesz jednym z wielu żołnierzy, który ma w bitwie konkretne zadania do spełnienia. Owszem, Spartanin, w przeciwieństwie do swych rodaków, dysponuje nadprzyrodzonymi mocami oraz potrafi władać orężem bogów i mitycznych bohaterów, ale mimo tego, jeśli chce ocalić ojczyznę przed upadkiem, musi podporządkować się rozkazom przełożonych i wspólnie z kompanami stawić czoła przeciwnikowi. W pojedynkę można co najwyżej zginąć śmiercią heroiczną, acz głupią. Spartanin to wie i przebijając się przez zwarte szeregi nieprzyjaciela oczyszcza teren dla saperów, którzy już szykują się do wysadzenia w powietrze maszyn oblężniczych wroga. Kiedy ostatnia maszyna zostaje strawiona przez ogień, mury można uznać za uratowane, a bohater na polecenie dowódcy już biegnie wraz z oddziałem w inne miejsce, gdzie przyda się kilka stalowych ostrzy. Teraz trzeba chronić kocioł z rozgrzaną oliwą, wylewając ją co parę chwil na głowy inżynierów, którzy u stóp zamku szukają sposobu na sforsowanie grubych murów Sparty. Wokół aż roi się od jednostek wroga, ale nasze morale nie opada ani na chwilę, szczególnie gdy widzimy, jak nasi bracia z oddziału przeszywają ostrzami coraz to nowych Rzymian. Odpalamy specjala strącając jednym zamachem miecza ponad pół tuzina rzymskich głów i rzucamy okiem ponad mury naszego miasta. Widok pola bitwy to na pewno najsłodsza ambrozja dla Aresa, źródło szczerego przerażenia dla Spartanina i w końcu istny szok dla nas – graczy. Pojedynki z wrogiem nie trwają tylko wokół samego Spartanina, ale zaciętą walkę z Rzymianami widać też na rozległych tarasach pod murami, na flankach, wieżach, a nawet na zamkowym dziedzińcu.



Włócznia Achillesa pozwala wykonać bardzo brutalne ciosy kończące, po których nawet najtwardszy Rzymianin nie ma prawa wstać.

Na Zeusa! Jacy bogowie natchnęli członków Creative Assembly, że ta grupka ludzi dokonała na kilkuletnich konsolach rzeczy

Wiedzcie moi drodzy, że Spartan: Total Warrior wgniata niemal całą konkurencję w glebę, a serię Dynasty Warriors najzwyczajniej w świecie ośmiesza, unaoczniając nam jednocześnie lenistwo tudzież brak programistycznych umiejętności jej twórców.

pozornie niemożliwych?

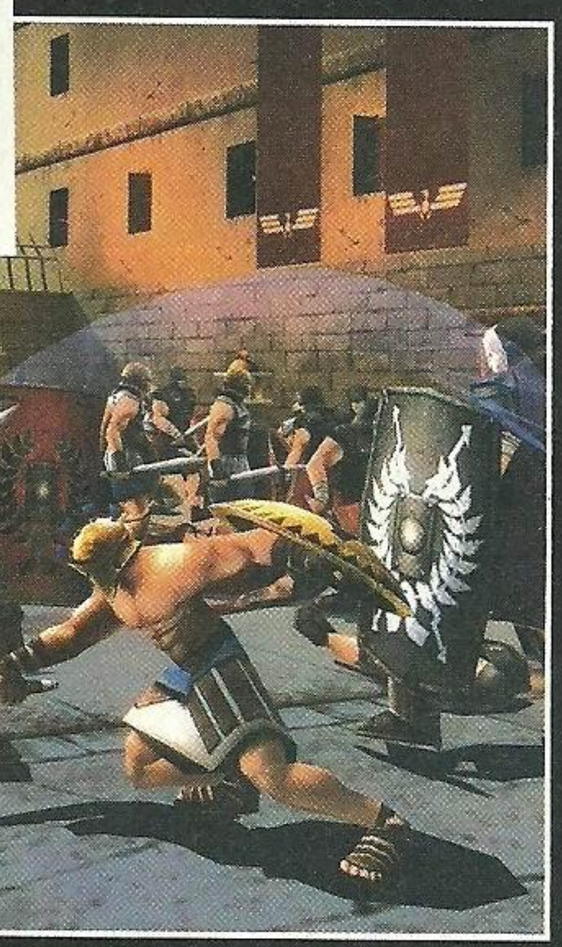
Porzućmy jednak te dywagacje i wracajmy czym prędzej na pole boju, ponieważ Rzymianie sięgnęli właśnie po broń mającą przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę. Oto w kierunku murów zmierza przeolbrzymi Talos odlany z brązu, a z każdym jego krokiem coraz bardziej dociera do Spartan świadomość porażki. Wszak wystarczy jeden cios takiego giganta, aby skruszyć mur miasta i stworzyć wyrwę, przez którą legiony Rzymian zaleją miasto niczym powodziowa fala. Nasz Spartanin ma więc nowe zadanie! Niezrażony zgiełkiem boju i dziesiątkami martwych ciał walających się u jego stóp bohater toruje sobie drogę do balist, za pomocą których próbuje powalić olbrzyma. Dzisiaj bogowie najwidoczniej wybrali sobie za czempiona właśnie Spartanina, bo po kilku celnych strzałach udaje mu się powalić kilkunastometrowe monstrum na ziemię! Przez oddziały Spartan przetacza się fala radości wyrażająca tryumf, ale ta chwila słodkiego zapomnienia trwa bardzo krótko... To dopiero początek – Spartanin zaciska mocniej palce na rękojeści miecza i rusza dalej, aby wypełnić kolejne czekające go zadanie...

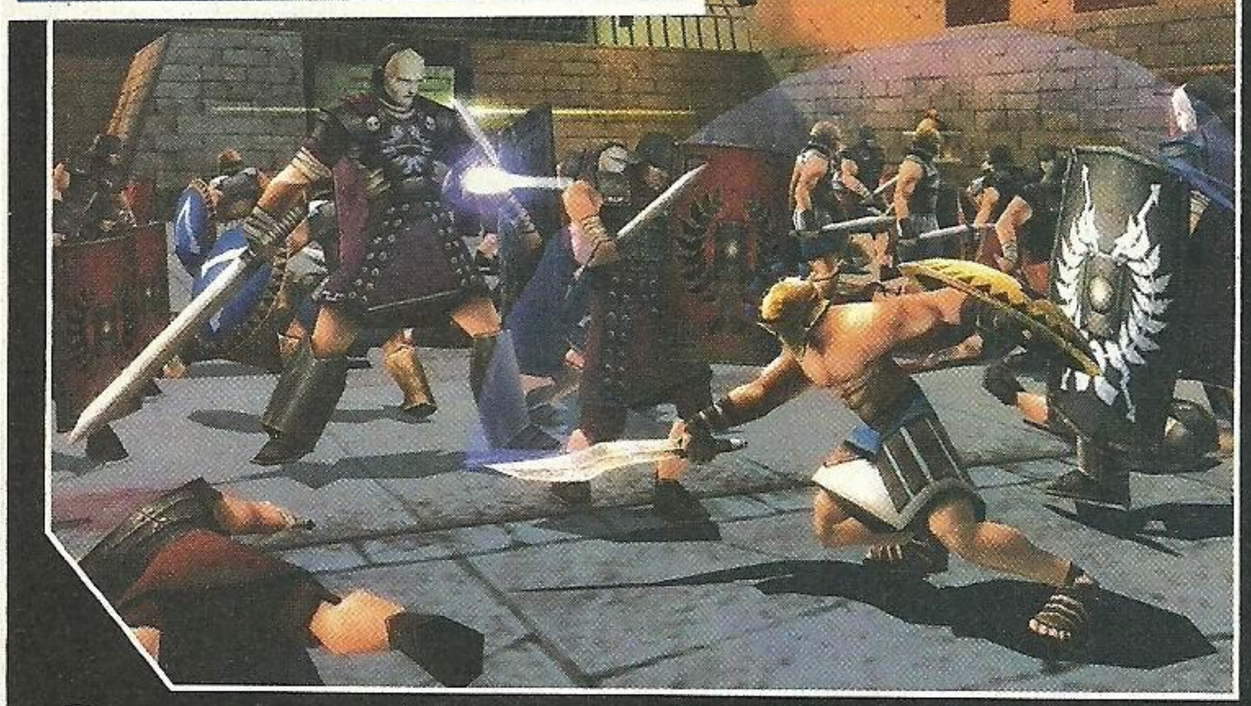
Ale nawet tak krótka chwila odpoczynku pozwala nam zebrać myśli i zdać sobie sprawę z tego, że czegoś podobnego jeszcze na konsolach chyba nie było. Dynasty Warriors ustaliło pewne standardy odnośnie „slasherów" z dużą liczbą przeciwników na

Doprawdy nie wiem, jak udało się to osiągnąć, ale pole zmagań jest PRZEOGROMNE. Ani odrobiny przesady nie było w słowach autorów, kiedy przechwalali się rozległymi połaciami terenu, na których setki żołnierzy będą ze sobą toczyć zażarte boje na śmierć i życie.

ekranie i jakoś nikomu nie chciało się tych standardów przeskakiwać. Wiedzcie więc moi drodzy, że Spartan: Total Warrior wgniata niemal całą konkurencje w glebę, a serię Dynasty Warriors najzwyczajniej w świecie ośmiesza, unaoczniając nam jednocześnie lenistwo tudzież brak programistycznych umiejętności jej twórców. Zacznijmy od różnorodności, bo właśnie za nią należy się Spartanowi pierwszy wieniec laurowy. Tutaj praktycznie cały czas się coś dzieje, a odpocząć możemy tylko po zakończeniu jakiejś misji, kiedy to gra raczy nas różnymi statystykami, jak choćby czasem ukończenia danego etapu, czy też liczbą zabitych wrogów. W trakcie jednego rozdziału musimy wykonać szereg zadań głównych, a przy okazji, niejako „w locie", pojawiają się dodatkowe misje, które co prawda nie mają wpływu na ukończenie danego poziomu, ale za to poprawiają nasze statystyki i dają dodatkowe przedmioty do wykorzystania w innych trybach zabawy. I tak dla przykładu, kiedy na jednym z poziomów głównym zadaniem było dotarcie do niejakiego Sejanusa terroryzującego Ateny, to w międzyczasie należało między innymi namówić kobiety z ruchu oporu do pomocy, ocalić Archimedesa przed zabójcami, a potem bezpiecznie odeskortować go od kryjówki, czy też podpalić kilka siedzib rzymskich żołnierzy. Zadań jest naprawdę bez liku i chociaż większość z nich i tak sprowadza się do zaszlachtowania określonej liczby wrogów, to zostały one tak umiejętnie podane, że naprawdę mogą się podobać, a momentami nawet zaskoczyć pomysłowością.

Różnorodność zadań zaliczamy więc grze na ogromny plus, ale nawet ona nie jest w stanie przyćmić największej zalety gry, czyli niesamowitego rozmachu, z jakim przedstawiono tutaj bitwy. Powtórzę raz jeszcze – doprawdy nie wiem, jak udało się to osiągnąć, ale pole zmagań jest PRZEOGROMNE. Ani odrobiny przesady nie było w słowach autorów, kiedy przechwalali się rozległymi połaciami terenu, na których setki żołnierzy będą ze sobą toczyć zażarte boje na śmierć i życie. Nie myślcie jednak, że chodzi tutaj o płaski kawał pola, na który wrzucono ileś tam beznadziejnych modeli postaci okładających się bezsensownie po głowach i skutecznie przycinających animację. O nie! Nic z tych rzeczy. Owszem, pła-





POZNAJ SWEGO WROGA

Czyli lekcji historii ciąg dalszy. W Spartan: Total Warrior można zmierzyć się z licznymi typami jednostek wroga, z czego przeważająca część to odpowiedniki prawdziwych żołnierzy wchodzących w skład rzymskiej armii. Oto niektóre z jednostek, na jakie natkniecie się w trakcie Waszej spartańskiej przygody.

Legioniści – podstawa rzymskiej machiny wojennej, która wydatnie przyczyniła się do rozbudowy potęgi Imperium Rzymskiego. Legioniści to lekkozbrojna piechota (bywały też szwadrony konne), którą zazwyczaj dowodził tzw. legat. Pojedynczy legion to przeciętnie koło trzech do czterech tysięcy żołnierzy. W Spartan: TW ta jednostka to najzwyklejsze w świecie mięso armatnie służące do podnoszenia sobie energii, mocy no i oczywiście własnego ego. Bardzo przyjemnie się ich masakruje.

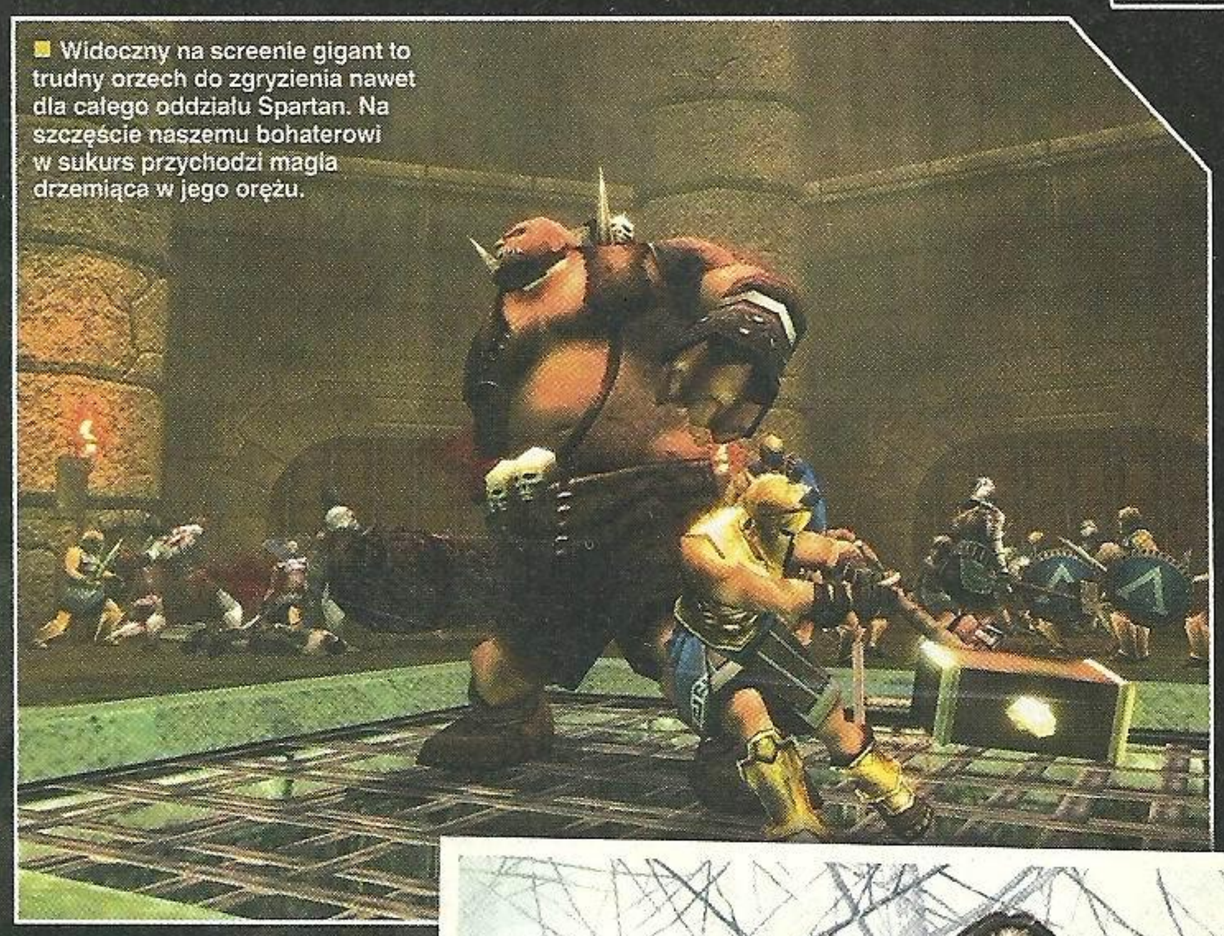
Centurioni – dowódcy centurii, czyli najmniejszej jednostki organizacyjnej legionu. Centurion miał pod sobą zazwyczaj stu legionistów, a odznaczał się inną zbroją i charakterystycznym hełmem z poprzecznym grzebieniem. W Spartanie to jedne z bardziej wkurzających jednostek, których pod koniec gry zdecydowanie pojawia się zbyt wiele, ech.

Hoplici – ci helleńscy wojownicy (czyli ziomkowie naszego Spartanina) to ciężkozbrojna piechota walcząca przede wszystkim włócznią i mieczem. W Spartanie tego typu jednostki pojawiają się bardzo sporadycznie i nie mają większego znaczenia.

Gladiatorzy – po Shadow of Rome chyba każdy wie, że gladiatorzy to wojownicy walczący na specjalnych arenach cyrkowych ku uciesze tłumów. Wywodzący się zazwyczaj z niewolników gladiatorzy stanowili jedną najniższych warstw społecznych w starożytnym Rzymie i tak też traktowani są w Spartan: Total Warrior – jeśli nie wymordują ich rzymscy żołnierze, Ty będziesz musiał to zrobić.

Infernusi – elitarne jednostki armii Rzymu, używające do walki miotaczy ognia i będące najcenniejszą częścią składową legionu... No dobra, jeśli w to uwierzyliście, to naprawdę kiepsko u Was z historią, hehe. W tym wypadku, jak i w kilku innych, autorzy gry pozwolili sobie na trochę fantazji i znaczne przyspieszenie biegu historii. No ale taki już urok gier video.

- **Dobre:** Niesamowita oprawa, setki wojowników w boju, świetna muza, no i doskonały przykład budowy tragedii antycznej.
- **Złe:** Po pewnym czasie – monotonia. W końcu, jakie zadania by się nie pojawiały, i tak przeważnie chodzi o hurtowe siekanie wroga.
- **Brzydkie:** Boskie intrygi... ale o tym przekonajcie się sami.



Widoczny na screenie gigant to trudny orzech do zgryzienia nawet dla całego oddziału Spartan. Na szczęście naszemu bohaterowi w sukurs przychodzi magia drzemiąca w jego orężu.

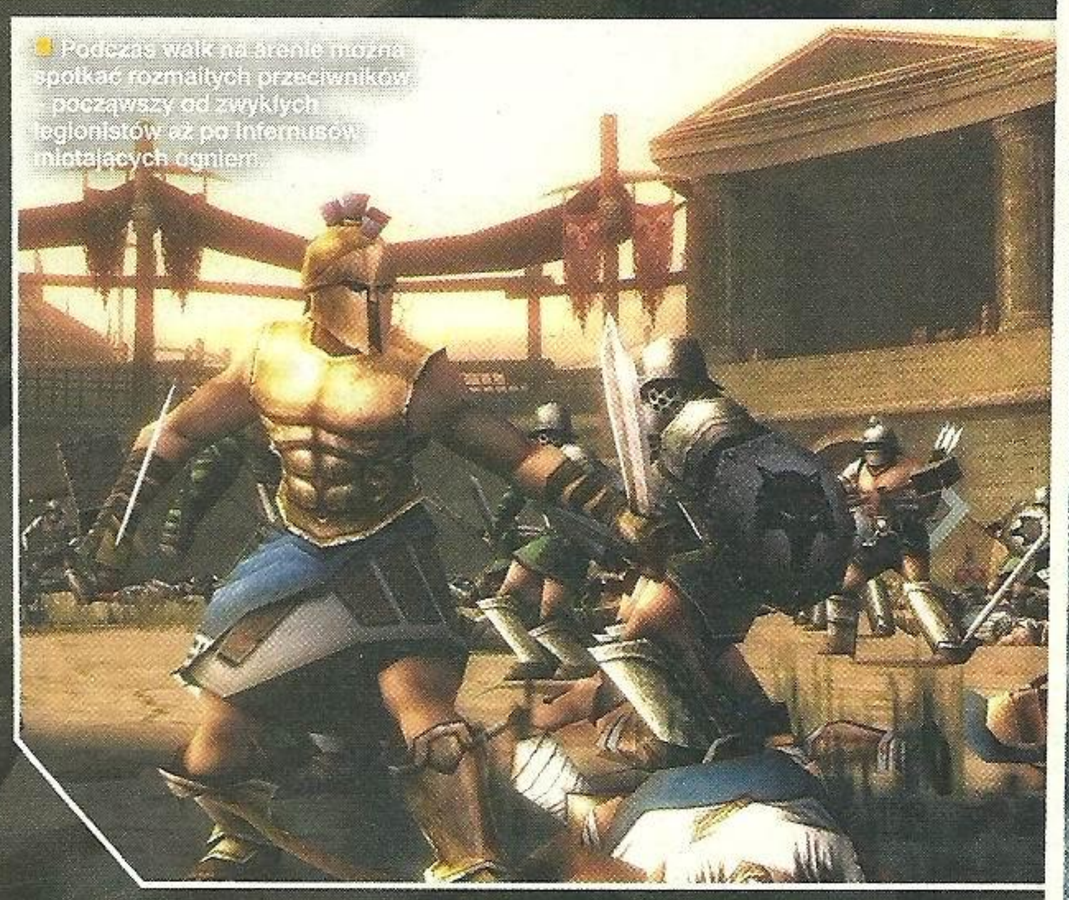
skie pola znajdą się również, ale większość plansz w Spartan: Total Warrior to rozległe tereny pełne ładnie wykonanych budynków, naturalnych nierówności oraz rozmaitych roślinek. Takie tła, takie plansze i taką grafikę mogliśmy do tej pory podziwiać jedynie w bardzo dobrych grach, w których jednak na ekranie znajdowało się co najwyżej do dziesięciu postaci jednocześnie. No to wyobraźcie sobie teraz, że tutaj naprawdę w jednym starciu potrafi brać udział setka wojowników i wcale nie są to „trzypolygonowe" potworki straszące gracza prostotą wykonania i wyskakujące przeważnie pół metra przed nosem bohatera. Zawsze dokładnie widzimy skąd przybywają nadciągające posiłki czy też wrogowie i nie ma tutaj mowy nawet o najmniejszych „pop-upach", że o zwolnieniach animacji czy doczytywaniu danych nie wspomnę, bo nie występują!

Doświadczenie Creative Assembly przy produkcji strategii dało o sobie znać, gdyż programiści bez problemu poradzili sobie nawet z mgłą spowijająca zazwyczaj spory obszar w grach, gdzie na ekranie dzieje się zbyt wiele. Obecność niesławnej mgiełki sprowadzono w Spartanie do niezbędnego minimum i zazwyczaj pojawia się ona tak daleko od głównego planu, że właściwie trudno ją dostrzec. Rewelacja! Jakby tego było mało, i naprawdę Was nie wkręcam, przy całym tym graficznym przepychu i ogromie plansz, po każdej potyczce na polu bitwy zostają ciała poległych, zastygłe nieruchomo w kałużach zakrzepłej krwi! To doprawdy imponujący widok, tym bardziej, że po przejściu Spartanina i jego kumpli niektóre lokacje istotnie wyglądają niczym rzeźnia w godzinach szczytu!

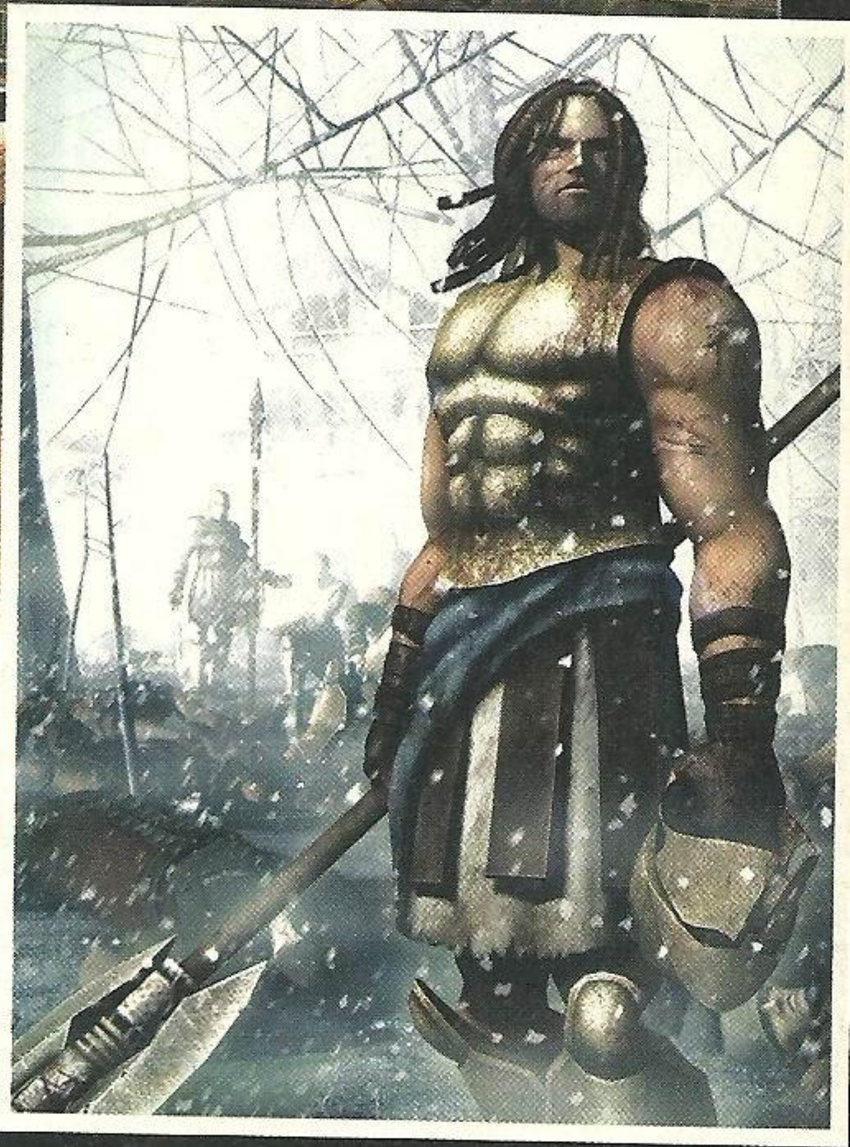
No i jak Wam się to podoba!? Dla mnie to już istny cud! Total Warrior na spółkę z God of War istotnie pokazują jak powinno się tworzyć gry na konsole tej generacji! Jak widać, dla chcącego nic trudnego. Zresztą założę się, ze każdy, kto zobaczy piękno Troi wraz z grobowcem Achillesa, tętniące życiem Ateny, czy też płonący Rzym, bezapelacyjnie przyzna mi rację.

→| KOMMOS

W parze z przepychem i rozmachem, z jakim stworzono oprawę tej gry, nie idzie jednak sama rozgrywka. Gwoli ścisłości – mechanika zabawy jest bardzo dynamiczna i dobrze zrealizowana, jednak mój zarzut tyczy się jej względnej prostoty. W trakcie zabawy zdobywamy coraz to nowe moce, które drzemią również w zdobywanym przez Spartanina orężu, ale praktycznie każdą bronią można wykonać bardzo podobne cięcia, a jedynymi



Podczas walk na arenie można spotkać rozmaitych przeciwników, począwszy od zwykłych legionistów aż po Infernusów miotających ogniem.



różnicami jest ich wygląd, siła rażenia oraz wspomniana moc. Weźmy chociażby taką tarczę Meduzy i miecz Ateny. Dodatkową mocą jest tutaj możliwość zamieniania wrogów w kamień i to jest bardzo fajne, szkoda tylko, że samym mieczem możemy wykonać dosłownie trzy czy cztery kombinacje na krzyż, czyli dokładnie tyle samo, co zdobytą w Troi włócznią Achillesa.

W zależności od używanego oręża różnią się jeszcze specjalne ciosy kończące i chociaż widok konających wrogów z poucinanymi członkami potrafi nastroić gracza pozytywnie, to jednak autorzy mogli się pokusić o większe urozmaicenia w systemie walki. Sytuację ratują potyczki z bossami, które wymagają od gracza nieco więcej zaangażowania, a i bez opracowania konkretnej taktyki się nie obejdzie. Standardowo, nasz Spartanin przechodzi z czasem trzystopniową metamorfozę, począwszy od Żołnierza, poprzez Bohatera, aż po Legendę. To także dobry pomysł, bez którego tego typu gra nie mogłaby się obejść, ale tak naprawdę to brak tutaj jakiejkolwiek ingerencji graczy w rozwój Spartanina. Przechodzisz dany etap, dostajesz określoną liczbę punktów, które rozdzielasz pomiędzy atrybuty takie jak, zdrowie, obrażenia czy moc. Niby wszystko w porządku, tyle tylko, że gra została tak pomyślana, że owe wartości punktowe określane tutaj jako „łaska bogów" zawsze będą takie same i czy to się Wam podoba czy nie, grę ukończycie jako Legenda. Czyli mamy kolejny punkt, do którego można by się bardziej przyłożyć.

Pomijając więc cały rozmach przedsięwzięcia, za który autorom należą się pokłony i szacun, sporo aspektów rozgrywki, choć wykonanych porządnie, pozostawia pewien niedosyt. Podobnie jest z poziomem trudności. Wydaje się bowiem dosyć nierówny, przeplatając zadania względnie proste i przyjemne z bardzo ciężkimi, a wręcz przegiętymi, jak choćby eskortowanie Archimedesa czy walka z ostatnią kapłanką. Dzięki bogom, chłopaki obdarzyli swoje spartańskie dziecko świetnym systemem „checkpointów". Pozytywnie zaskoczyła mnie kamera, która wyłamała się z powszechnie panującego pośród kamer trendu i postanowiła nie uprzykrzać graczom zbytnio ich żywota. Podobnie dźwięk. To niezbędny element dobrego klimatu w każdej grze, a doskonale widać, a raczej słychać to właśnie w Spartan: Total Warrior. Głosy bohaterów dobrano całkiem rozsądnie, może z wyjątkiem Electry, odgłosy z pola zmagań pasują idealnie, a muzyka to istny majstersztyk malujący obraz bitwy jeszcze lepiej niż grafika! Jakiej muzyki spodziewacie się w tego rodzaju grze? Pompatycznych kawałków i chóralnych śpiewów znanych chociażby z GoW? A jakże, takie również tutaj znajdziecie, ale najlepiej i tak wypadają... techniczne miksy obfitujące w świetne sample podkreślające dramatyczne wydarzenia na ekranie. Zaprawdę powiadam Wam – nigdy nie spodziewałem się, że taka muzyka przypadnie mi do gustu w grze bazującej na mitologii i historii antyku! A jednak! Muza po prostu rządzi, a posępny głos oznajmiający początek niektórych przełomowych walk towarzyszący ostrym beatom niesamowicie zagrzewa do walki i robi piorunujące wrażenie. Tak, Spartan to zdecydowanie piękno zarówno dla oczu, jak i dla uszu. Kilkanaście godzin pęka jak bańka mydlana, a na osłodę znajdziecie tutaj fajną galerię, dodatkowy tryb walki na arenie, czy też możliwość ponownego przechodzenia wybranych etapów z gry.

→| EXODUS

Zakochałem się w Spartanie od pierwszego wejrzenia i polecam Wam tę grę z całego serca, ale recenzenckie sumienie każe mi jednak zaznaczyć, że w pierwszej kolejności powinniście zwiedzić antyk widziany oczami twórców God of War, a dopiero później zawitać u bram Sparty. Jednak gdy tylko rozprawicie się z Aresem, nie omieszkajcie pomóc Spartaninowi poznać prawdy o swym pochodzeniu i zatopić ostrza jego miecza w... Ha, no zgadnijcie w kim?

Qoora ■ ■

PS2 | Xbox | PC

Sparta Cię potrzebuje, żołnierzu!

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** C. Assembly
- **Liczba graczy:** 1

http://www.totalwarriorgame.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

- **Dobre:** Przyjemna, bezstresowa strzelanka, płynna animacja.
- **Złe:** System wydawania rozkazów nie uniknął kilku poważnych buraków.
- **Brzydkie:** Widziałem ładniej wykonane bronie.

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

DING CHAVEZ ZMIENIA SIĘ W JOHNA RAMBO

Powszechnie szanowana, a w pewnych kręgach wręcz kultowa seria Rainbow Six doczekała się kolejnej, jakże jednak odmiennej od poprzedniczek, odsłony. „Tęcza Sześć" zawsze była synonimem znakomitego taktycznego shootera, w którym przed akcją gracze mogli długo i namiętnie planować przebieg misji, a dopiero potem ruszali własnoręcznie ją wypełnić. Lockdown w znacznej części odarty jest z taktycznych aspektów, choć cała oprawa i atmosfera jest w typowym, Clancy'owskim stylu. Gwoli szybkiego przypomnienia warstwy fabularnej – jest organizacja terrorystyczna Global Liberation Front, jest też przepotężny, zabijający błyskawicznie wirus Legion, na którego antidotum nie ma. Kombo organizacja terrorystyczna plus wirus to pewne kłopoty, a tym, jak wiemy, zaradzić mogą tylko kozaki z Rainbow Six – międzynarodowej jednostki antyterrorystycznej.

→I CHAVEZ I SPÓŁKA

Jak łatwo się domyślić, to właśnie graczowi przypadnie w udziale pokierować oddziałem antyterrorystów i uratować świat przed zagładą. Skład naszego doborowego oddziału zmienia się w zależności od misji. Zawsze dowodzi nim niejaki Ding Chavez, a reszta składu zespołu zmienia się w zależności od typu zadań, z jakimi spotkamy się w trakcie misji. Raz jest to specjalista od łamania zabezpieczeń, to znów ekspert od rozbrajania bomb, kiedy indziej snajper. Nasi towarzysze narzuceni są nam przez konsolę, więc nie ma mowy, abyśmy nie poszli na misję z jakąś kluczową dla powodzenia akcji postacią. Na naszych bohaterów czeka szesnaście zadań dziejących się w najróżniejszych miejscach na naszym globie. Kierując krokami Dinga i kilkakrotnie bawiąc się w snajpera innym członkiem Tęczy Sześć, zwiedzimy RPA, Francję, Anglię i jeszcze kilka innych miejscówek.

Przygotowania przed misją ograniczają się tylko do wyboru ekwipunku dla naszych podopiecznych, ale tak na dobrą sprawę również ten aspekt możemy pozostawić w gestii konsoli, kompletnie w nim nie uczestnicząc, a tym samym swoją rolę w grze ograniczyć do naciskania spustu i, jeśli mamy na to ochotę, wydawania rozkazów. Dlaczego rozkazy wydajemy tylko wtedy, gdy mamy na to ochotę? Bo tak na dobrą sprawę wcale nie trzeba tego robić. Możemy naszemu oddziałowi nakazać pozostanie w jakimś miejscu lub, co dużo bezpieczniejsze, wydać rozkaz podążania naszym tropem. Możemy także nakazać im udać się w dowolne miejsce, co zostało uproszczone do minimum – wskazujemy celownikiem cel podróży, wciskamy przycisk i już, ekipa raźno pędzi przed siebie. Przypisana temu przyciskowi komenda to na ogół po prostu „idź", ale często zmienia się ona w zależności od sytuacji – gdy wskażemy narożnik, nakażemy komandosowi sprawdzić co znajduje się za winklem, po wskazaniu drzwi pojawi się możliwość ich otwarcia lub wyważenia, gdy celownik spocznie na klawiaturze komputera wydamy rozkaz złamania szyfru, i tak dalej. Problem polega jednak na tym, że działa to umiarkowanie dobrze, ponieważ po najechaniu na przedmiot związany z takim kontekstowym rozkazem musimy chwilkę poczekać, aż przyciskowi zmieni się przypisany rozkaz. Jest to, delikatnie mówiąc, kretyńskie, gdyż często wydamy przez pomyłkę normalne „idź" ze zwykłego pośpiechu. Kto chce się wpatrywać w ekran i czekać, aż przypisany rozkaz raczy się po sekundzie zmienić na ten, o który nam chodzi?

Generalnie jednak zbytnie kombinowanie z rozkazami nie jest ani konieczne, ani wskazane. Prąc przed siebie i strzelając do przeciwników, gdy za naszymi plecami podąża zwarta grupa komandosów i wydatnie wspomaga nas ogniem, można każdy poziom zaliczyć bez zbędnych przeszkód, tym bardziej, że stan gry możemy zapisać w dowolnym momencie. Same misje pod przykrywką zadań typu „zabezpiecz" i „spenetruj" polegają głównie na wyrżnięciu paskudnych terrorystów i nie wyrżnięciu przy tym zakładników. O dziwo, nasza ekipa nie musi wrócić w całości – wystarczy, że misję przeżyje Ding.

→I GDZIE TEN RAINBOW Z DAWNYCH LAT...

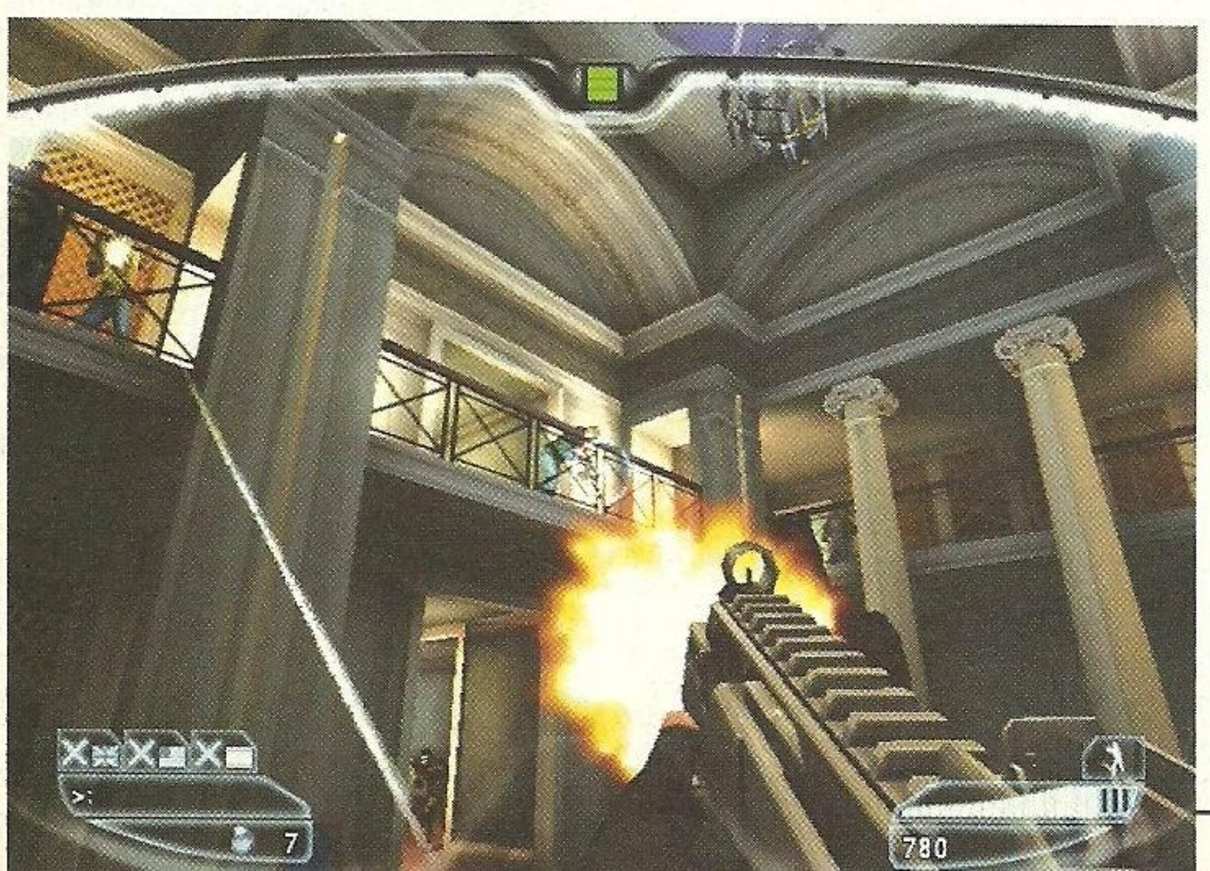
Ogólnie gra się całkiem przyjemnie, ale od samego początku widać, że jest to prosta strzelanka bez większych ambicji, w której wrogów jest dużo, inteligencją nie grzeszą i padają jak muchy pod naszym naporem. Nie ma tu niczego, co spowodowałoby, że **Rainbow Six: Lockdown** przyciągnie Was na dłużej albo jakoś szczególnie wryje się w pamięć. Mamy szesnaście misji do zaliczenia na różnych poziomach trudności, możemy grać z kolegą w trybie kooperacji w podstawowe misje i kilka ich wariacji, miłośnicy wykreowanego przez Clancy'ego świata z radością będą szukać poukrywanych na poziomach dowodów, nagradzanych przez grę punktami, które można przeznaczyć później na nowe bronie, postacie czy szkice. Do tego multiplayer przez sieć, różny w zależności od platformy – na PS2 mamy kilka wariacji grupowej wyrzynki „antyterroryści kontra najemnicy", podczas gdy Xbox oferuje nam multiplayerowanie ze szczyptą RPG, z punktami i rozbudową postaci. GameCube z oczywistych względów jest powyższego pozbawiony. Pod względem zawartości gra nie jest więc wybitna, ale nie można też jakoś specjalnie narzekać.

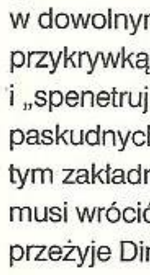
Gorzej nieco z oprawą i długością zabawy. Lokacje nie oszałamiają wielkością, przez co misje nie są zbyt długie; bieda wyłazi też z wystroju – obiekty i postacie są dość proste. Tym bardziej więc dziwią tak częste i długie loadingi, których w mojej opinii nie da się niczym usprawiedliwić. W zamian za to **Rainbow Six: Lockdown** chodzi bardzo gładko – żadne zwolnienia się nie zdarzają; nawet gdy gramy z kolegą na podzielonym ekranie w trybie cooperative. Dźwięk standardowy – fajna muzyczka przygrywa nam w menu, lecz podczas misji słychać tylko gadki komandosów i odgłosy strzałów. Podsumowując – na pęczki jest lepszych gier.

Blizzard Beast ■ ■

ALEJA SNAJPERÓW

Jedyne momenty w grze, w których nie sterujemy Chavezem to misje snajperskie, w których wcielimy się w niejakiego Webera. Ich celem jest na ogół oczyszczenie terenu z wrogów czy też osłanianie drużyny. Niektórzy wrogowie są poza zasięgiem drużyny i tylko pewne oko Webera może uratować Chaveza i koleżków przed np. wyłapaniem strzału z bazooki na klatę. Snajperskie zabawy stanowią miły przerywnik od zwykłej sieczki.





PS2 | Xbox | GCN

Nawet nie stała obok słowa „taktyka".

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Red Storm
- **Liczba graczy:** 1-2 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

http://www.rainbowsixgame.com/us/lockdown

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

TRZY SŁOWA: CZEKAŁEM NA TO!

Przenośny Virtua Tennis nareszcie stał się faktem. Konwersja przebiegła naprawdę bezboleśnie, a dzięki wydajnemu ekranowi PSP odniesiecie wrażenie, że jest to najładniejszy Virtua Tennis w dotychczasowej historii tej serii. Sukcesem developerów na pewno jest to, jak intuicyjnie udało się zgrać proste, bo dwu przyciskowe sterowanie z kapitalną oprawą video. Przysiągłbym, że kiedy dobiegam tenisistą do piłki, odbiegam od siatki, wykonuję zamach lub przewracam się po nieudanym strzale, to patrzę na żywego zawodnika. Gra prezentuje się na PlayStation Portable równie ślicznie, jak na DC i trzyma przy tym pełne sześćdziesiąt klatek na sekundę. Może tekstury na twarzach tenisistów nie są pierwszej jakości (Tomy Haas wygląda jak księgowy, a Amelie Mauresmo jak kobieta), ale gęby postaci to ostatnia rzecz, której bym się czepiał.

Przenośny Virtua Tennis to nie jeden, nie dwa, a sześć trybów, którymi można bawić się do oporu. Quick Match stworzono dla tych z Was, którzy nie lubią przebijać się przez opcje. Wystarczy jedno kliknięcie i już przenosicie się na kort. Tournament to seria pojedynków z coraz lepszymi zawodnikami, gdzie wygraną jest miejsce w rankingu. Do tego dochodzi Multiplayer (piekielnie dobry, nawet dla czterech osób!), Exhibition Match, a więc luźne mecze z konsolą dla sportu oraz Ball Games – zabawa w strącanie piłką wyznaczonych celów.

→I ŚWIAT JEST TWÓJ!

Głównym trybem, wokół którego obraca się gra, jest jednak tytułowe World Tour. To właśnie tutaj, po stworzeniu od podstaw zawodników (kobiety i mężczyzny), a także pogodzeniu się z informacją, że w światowym rankingu zajmują oni miejsce numer 300, wyruszamy na podbój kortów. World Tour to przede wszystkim mnóstwo zadań zręcznościowych, mających na celu poprawienie skuteczności naszych tenisistów. Sporadycznie organizowane są turnieje, na których oczywiście wypada się meldować, jednak w momencie, gdy nie odbywa się żaden mecz, biegamy po globusie świata i ćwiczymy sprawność. Jak? Czasem zadanie polega na odbiciu piłki w taki sposób, żeby trafiła w środek tarczy strzeleckiej, innym razem zaś na unikaniu piłek czerwonych i odbijaniu żółtych. Ćwiczeń jest masa, a po każdym z nich rosną wybrane statystyki. Za zarobione w turniejach punkty zawodnicy wbijają się do sklepu, gdzie czeka na nich masa dóbr, w tym rakiety tenisowe, koszulki, spodenki, buty, frotki, a także nowe korty i kontrakty na pomocników do debla. Szkoda, że w Virtua Tennis World Tour wszystko bardzo długo się doczytuje. Czy to wejście do ekranu opcji, czy też przejście na kort – zawsze kilkanaście sekund należy przeczekać. W tym czasie można na przykład zabandażować lewy, maksymalnie zdarty kciuk, bo ta gra po prostu go niszczy. Poza tym World Tour jest bez wad. Polecam jak diabli!

Matt ■ ■

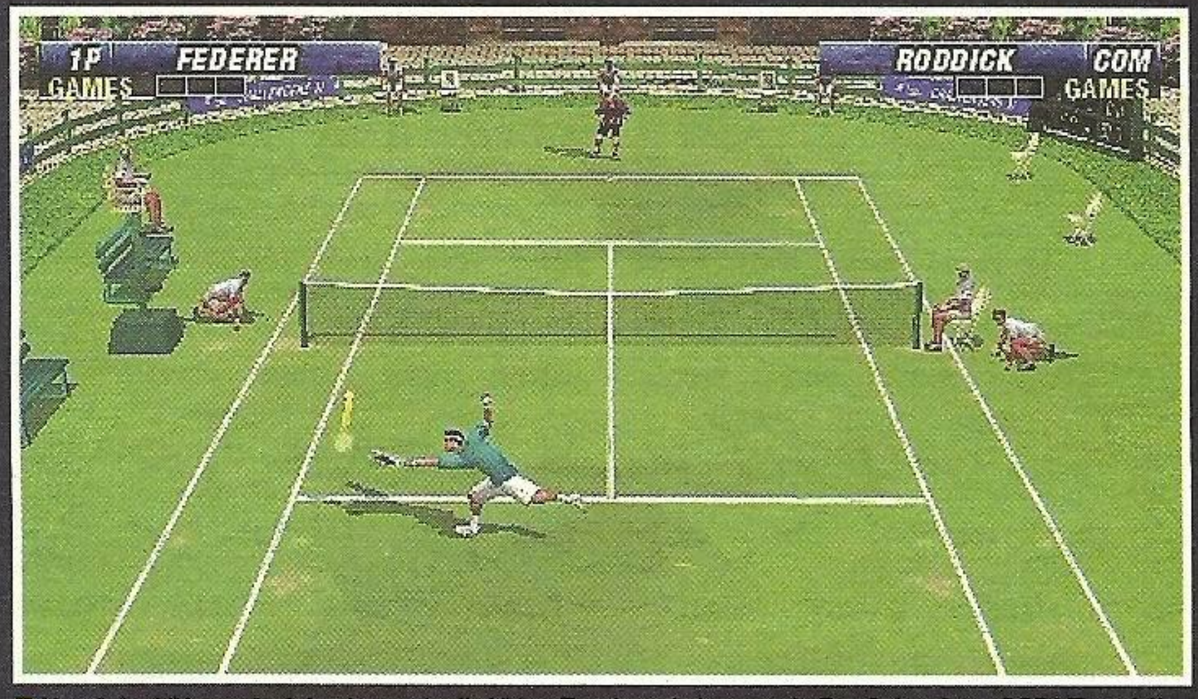
PSP Jedna z tych prawdziwych konsolowych perełek!

- **Wydawca:** SEGA
- **Producent:** Sumo Digital
- **Liczba graczy:** 1-4

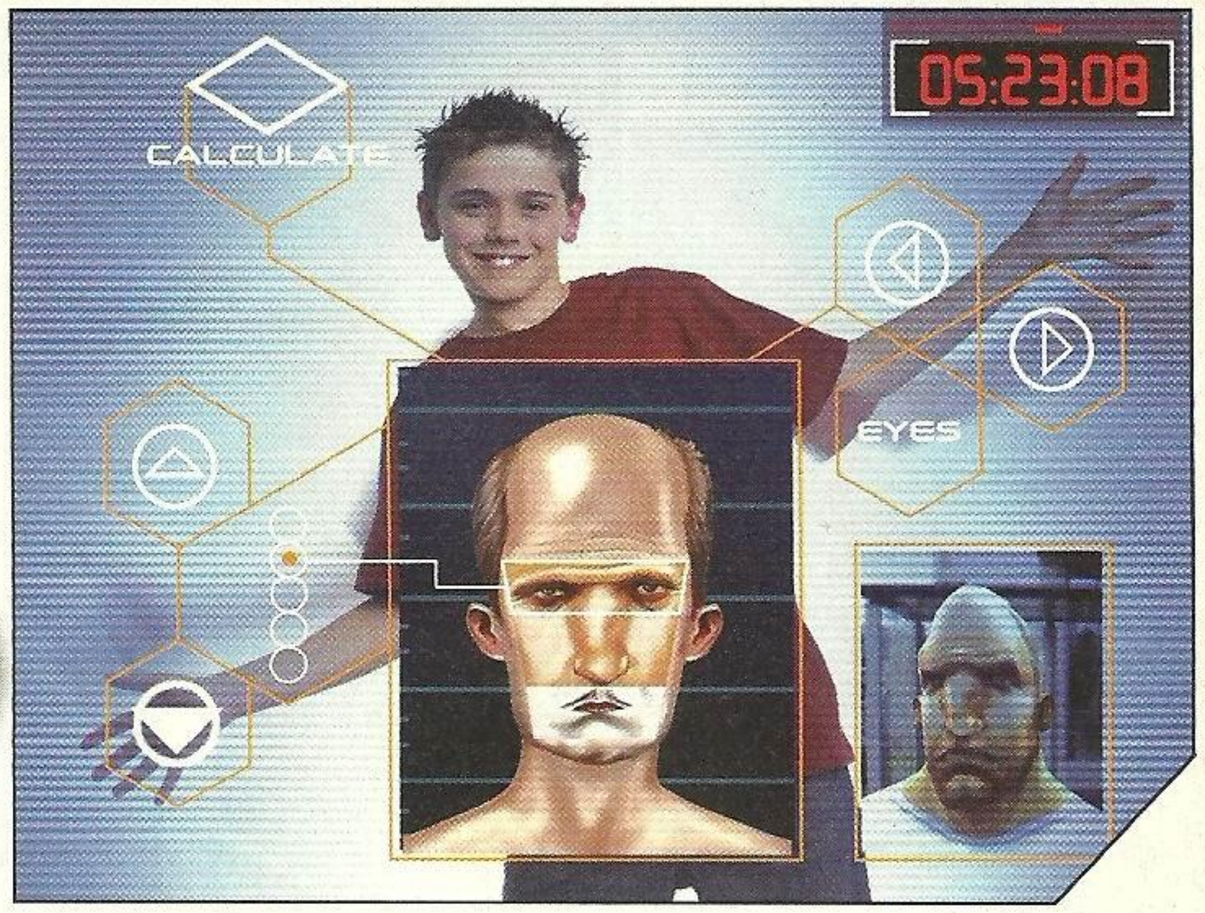
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

http://www.sega-europe.com/en/Game/150.htm



■ Na „dużych" konsolach konkurencją dla Virtua Tennis stał się ostatnio Top Spin, ale na PSP VT rządzi!



SPYTOY

SPECJALNIE DLA AGENTÓW FBI

Jeśli nie przekroczyliście magicznej bariery wiekowej 12 lat, to odpalając **SpyToy** poczujecie się jak prawdziwi tajni agenci. Wejście do gry, sposób zakładania nowego profilu oraz to, jak gra komunikuje się z użytkownikiem, pozwala uwierzyć, że przez najbliższych kilka godzin wykonywać będziemy coś cholernie ważnego i potrzebnego. Ale od początku.

Jako młody, maksymalnie dwunastoletni rekrut meldujemy się w super tajnym biurze, które na co dzień ściga terrorystów i rozwiązuje polityczne afery, a po godzinach rozbraja bomby i demaskuje spiski. Zanim zaoferujemy pomoc, gra wymusi na nas rejestrację w bazie, czyli innymi słowy – stworzenie własnego profilu. Sprawa jest o tyle oryginalna, że gra robi nam zdjęcia i skanuje twarz. Od tej pory, aby mieć dostęp do własnego profilu, trzeba każdorazowo skanować gębę. Nikt z zewnątrz nie może zatem interweniować w nasze dane – nawet Wy, jeśli w międzyczasie zaczniecie nosić okulary lub ktoś podbije Wam oko. W tym miejscu, jak w żadnym innym, chciałbym, żeby EyeToy oferował jednak lepszą jakość obrazu. Fakt, kamera rewelacyjnie wyłapuje wszystkie ruchy, ale ze względu na to, że dużo jest w grze skanowania – sprzęt momentami się gubi.

→I CZY TWOJE BIURO KORZYSTA Z EYETOYA?

SpyToy to gra szpiegowska, polegająca na rozwiązywaniu problemów. Jak każdy tytuł (okej, prawie każdy tytuł) wykorzystujący kamerę Sony, składa się on z jednego wielkiego ciągu mini gier. Tym razem, nie będą to jednak gierki zręcznościowe zdolne do wyciskania siódmych potów, a bardziej logiczne i wymagające precyzji. Biuro nie wymaga od nastoletniego agenta żadnego łapania piłek, ani gry w kręgle. Domaga się natomiast dekryptowania zaszyfrowanych informacji, sporządzania wizerunku podejrzanego, przeszukiwania miasta przy pomocy satelity, skakania na spadochronie, rozbrajania bomb i temu podobnych. Walczymy głównie z uciekającym czasem i własnymi, trzęsącymi się łapami, a nie z fizyką. Każdy drobny błąd karany jest w grze ubytkiem czasu, więc trzeba się naprawdę starać, żeby potem nie zaczynać wszystkiego od początku. **SpyToy** niestety nie jest żadnym party game, a zabawką celującą w single player. Jeśli chcecie (i potraficie) poczuć się jak tajni agenci, zapraszam.

Jednak obok głównego scenariusza, SpyToy oferuje też kilka odrębnych funkcji. Wchodząc w odpowiednie tryby można zaprogramować go tak, żeby monitorował nasz pokój i robił zdjęcia intruzom. Nie ma szans, żeby niepowołana osoba usunęła potem kompromitujące pliki, bo aby dostać się do profilu, trzeba zeskanować twarz. Oprawa SpyToya jest surowa i składa się jedynie z tego, co niezbędne, a więc masy wykresów, pustych wektorów oraz strzałek – naszych narzędzi pracy. Więcej w zasadzie nie trzeba, choć **SpyToy** mógł być zdecydowanie ładniejszy. Grę polecam głównie młodzikom, do bólu zajaranym szpiegowskimi klimatami. Spodoba im się. **Matt** ■ ■

■ Złodziej złapany na gorącym uczynku – tak właśnie działa SpyToy. Szkoda, że nie strzela...

■ Opadając spokojnie na spadochronie, z łezką w oku wspomina się szalone EyeToy: Groove...

PS2 Zbyt monotonna dla fanatyków akcji.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** SCE London
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

http://www.playstation.com

SSX on tour

NOWE AKCJE w SSX!

TAKEDOWN

Tak, jak w Burnoucie, na stoku znalazło się miejsce dla stłuczek. Potrąceni ludzie nie rozpadają się jednak na kawałki, ale dodają punktów.

CLOSE CALL

Jeśli uda się Wam przejechać obok zwykłego narciarza i nie potrącić go, amator przestraszy się. A jego przerażenie to nasze punkty!

CATCH AIR

Zasady są proste – należy utrzymać się w powietrzu przez wyznaczony czas zanim licznik dobiegnie do zera. Kapitalna zabawa w pilota!

STEP SLOPE

Czasem, zamiast zwykłego wyprzedzenia przeciwnika w drodze do mety, wystarczy zniszczyć go ilością uzyskanych punktów. Bułka z masłem!

TRICK CONTEST

Jedna skocznia, cztery podejścia i określona liczba punktów do zdobycia. Dopakowany wyczynowiec potrafi przebić wynik czterokrotnie!

Na początek smutna wiadomość dla szachistów, którzy mieli nadzieję, że seria SSX zwolni swe szalone tempo, spoważnieje i stanie się pełnoprawnym symulatorem snowboardu. Nic podobnego! Wśród wielu pomysłów EA BIG na sporty ekstremalne, samobójczy zjazd na desce z domieszką widowiskowych trików, combosów i eksplodujących specjałów okazał się najbardziej udany. Tej serii nie można tak po prostu zatrzymać, a zespół BIG doskonale wie, jak uczynić ją jeszcze potężniejszą i bardziej atrakcyjną. I choć przy pierwszym kontakcie z SSX On Tour łatwiej o kręćka w głowie, niż zachwyt i ekscytację, tak po przejechaniu kilkunastu metrów i wykręceniu pierwszych trików wiadomo już, że to prawdziwa torpeda. Wydaje się, że autorzy dokładnie przeanalizowali mocne i słabe strony tej serii, bo odpalając SSX On Tour spotkałem się z nielichymi zmianami. Dla jednych będą to zmiany duże, dla innych niewielkie – na pewno jednak utrzymane w dobrym guście, idealnie pasującym do zwariowanego stylu tej serii.

→| NARCIARZ TEŻ CZŁOWIEK

Wchodząc w świat SSX On Tour już na wstępie należy ustalić, czy na podbój gigantycznej góry wyruszycie jako tradycyjny dla serii snowboarder, czy spróbujecie swych sił jako szalony narciarz. Czwarta część pozwala wreszcie odstawić wysłużoną deskę i zmienić ją na ulubione narzędzie pracy Małysza Adama. Zaznaczmy jednak, że wybór między nartami, a deską jest czysto kosmetyczny. Jasne, na obu urządzeniach wyczynowiec zachowuje się inaczej, prezentuje inne zestawy trików i w inny sposób reaguje na kraksy, ale nie ma mowy o zmienionej mechanice gry, czy różnym systemie sterowania. Narty są po to, żebyśmy mieli wybór, ale jednocześnie pozostali w starym, sprawdzonym klimacie gry i nie musieli godzinami uczyć się nowych sztuczek. Wybór narty/snowboard jest jednak o tyle ważny, że od tego momentu, aż do końca gry, nie będzie już możliwości dokonania zmian. Jako fan tej serii, z otwartymi ramionami przywitałem narty i wyjeździłem nimi setki kilometrów zarabiając w międzyczasie potężną ilość punktów. Nie ma więc mowy o pomyłce!

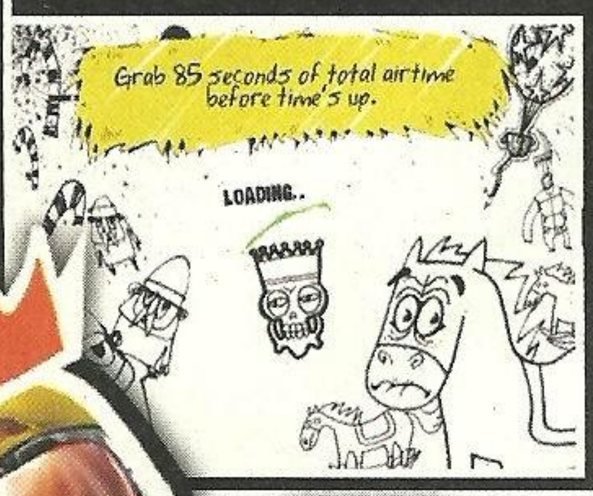
Wraz z SSX On Tour kończy się też era, kiedy przebieraliśmy wśród przygotowanych wcześniej zawodników poszukując tego jedynego słusznego. I choć nie cierpię słów „pełna kustomizacja", tak do On Tour pasują one jak ulał. Już na początku gry poproszeni zostaniecie o przygotowanie od podstaw swojego pupila – wybranie płci, dobranie rysów twarzy, fryzury, ciuchów i masy ciała. Natomiast przez resztę czasu, oprócz walki o miejsce w rankingu, bawić będziecie się w dobrego pana kolekcjonera, dokupującego swojemu ludzikowi nowe gadżety, triki i statystyki. Dzięki naprawdę solidnie zaopatrzonym sklepom, w których dostaniemy wszystko – od lśniących gogli, przez markowe kurtki, aż po kilka odmian nart i desek, SSX On Tour ma szansę przypaść do gustu graczom z żyłką zbieracza.

→| CZYM JEST SSX?

SSX On Tour to jeden wielki, niekończący się wyścig – z konkurentami, z uciekającym czasem, a także o największą ilość punktów, jaką jest w stanie wycisnąć jeden człowiek. Przed Wam gigantyczna góra podzielona na dwanaście tras, w obrębie których toczyć się będą kolejne konkurencje. Pierwsza zauważalna różnica jest taka, że trasy są znacznie dłuższe i bardziej rozbudowane, niż w dotychczasowych grach spod znaku SSX. O ile w poprzednich częściach podczas zjazdu rzadko dawało się odsłuchać kawałków dłuższych niż czterominutowe, tak tym razem poślizgamy się nawet trzykrotnie dłużej. Poważnie, kiedy wydawało mi się, że oto kończy się trasa, wskaźnik w On Tour wyświetlił zaledwie 30 procent

SZTUKA JEST SZTUKA

Pierwszym, co z pewnością rzuci się Wam w oczy po odpaleniu gry, będzie unikatowy styl, w jakim zaprojektowano ekrany menu. Wszystkie. W SSX On Tour nie opędzicie się od zwariowanych, ręcznie malowanych grafik, które wylewają się dosłownie zewsząd – z ekranu opcji, ekranu wczytywania gry, wyboru poziomu, rankingów, map, a nawet miejsca, gdzie reguluje się głośność muzyki. Szalone, animowane obrazki być może nie spodobają się każdemu, wszak są mocno specyficzne i nabazgrane tak, że ciężko mówić o talencie, ale nie można odmówić im ani humoru, ani faktu, że nadają całej grze absolutnie indywidualnego charakteru. Rysunki i śmieszne animacje wciśnięto wszędzie. Nawet podczas prezentacji nowego przeciwnika, czy świeżo odblokowanej trasy nie brakuje nawiedzonego ołówka dorysowującego ludziom rogi, brodziska i dziwaczne fryzury.



Żadna gra nie ma takiego stylu, jak nowy SSX. Specyficzne obrazki prawdopodobnie przypadną Wam w końcu do gustu nawet, jeśli na początku nie dacie im najmniejszych szans. Taki już ich urok.

przejechanego toru. Rewelacja, tym bardziej, że w tej części gry dosłownie obsypano je rampami, skoczniami i poręczami, więc dobrze prowadzony zawodnik rzadko kiedy znajdzie czas na złapanie oddechu. SSX bardzo pod tym względem przypomina Burnouta – palec prawie w ogóle nie schodzi z przycisku „Boost" (momentami chce się go wgnieść w obudowę pada!), natomiast każdy poprawnie wykręcony trik natychmiast uzupełnia zasoby dopalacza. Chcecie tego, czy nie – SSX nie istniałby bez trików. Podobnie jak w poprzednich częściach gry, prędkość naszego zawodnika (a co za tym idzie – sukcesy) w dużym stopniu uzależniona jest od widowiskowości przejazdu. W tej kwestii EA BIG dokonało kolejnej kosmetycznej zmiany. Tym razem zrezygnowano z UBERa (paska napełniającego się po wykonaniu triku), na rzecz MONSTERa (paska napełniającego się po wykonaniu triku). Monster jest dłuższy niż Uber, potrzeba znacznie większej liczby akrobacji, żeby napełnić go na maxa, ale kiedy już zapełni się do końca, wyczynowiec otrzymuje dostęp do trików z wyższej półki. Monstertriki, zgodnie z podejrzeniami, są tak widowiskowe i nierzeczywiste, że po prostu chce się oglądać je w akcji możliwie jak najczęściej. Podczas lotu zawodnik ściąga z siebie narty/deskę, przekłada nad głową, obraca jak śmigłem, zakłada na plecy, dosiada niczym latającej miotły – po prostu wyczynia cuda! Monster-triki są bardziej widowiskowe od Uber-trików między innymi dlatego, że kiedy je wykonujemy, czas lekko zwalnia i można dokładnie prześledzić wszystkie akrobacje. Jasne, nadal istnieje obawa, że nie zdążycie wrócić na deskę lub narty w odpowiednim czasie i misternie uskładane combo rozbije się wraz z Wami o ziemię, ale w przypadku Monster-trików ryzyko zmniejsza wspomniany bullet time. Rozpoczynający grę zawodnik ma dostęp do podstawowych Monster-trików z pierwszego poziomu, natomiast te cenniejsze grzecznie czekają na odkrycie.

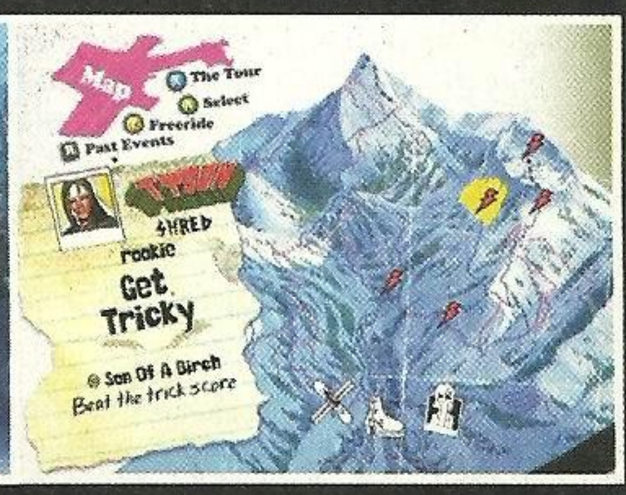
→I BACK ON TRACK

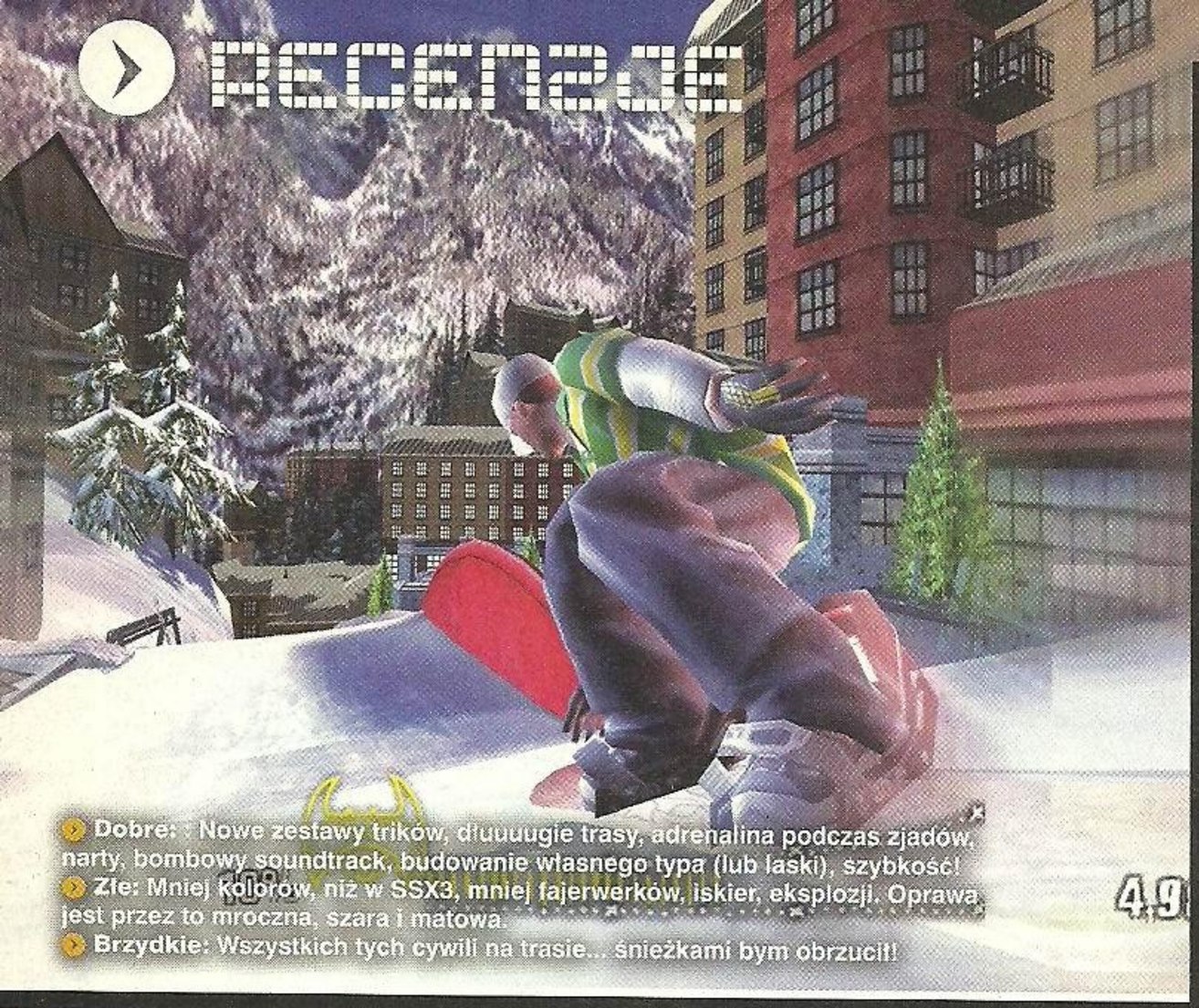
Wracając do tras. Przy pierwszym kontakcie z grą odniosłem wrażenie, że w On Tour są one momentami zbyt wąskie, a przez to mniej przyjazne, niż w poprzednich częściach gry. Nic bardziej mylnego. Każdy tor składa się bowiem nie tylko z głównej ścieżki, którą podąża większość uczestników wyścigu, ale także z wielu alternatywnych odgałęzień. Dlatego nawet, jeśli wypadniecie z trasy, istnieje duża szansa, że spadniecie na jeden z kilkunastu skrótów, na których aż roi się od dopałek i bonusów.

Patrząc na trasy w SSX On Tour dopiero teraz widać, na jakie defekty cierpiała poprzednia część gry. SSX3, mimo iż nadal świetne i widowiskowe, nie potrafiło opędzić się od mnóstwa nudnych i płaskich przejazdów, na których momentami kompletnie nic się nie działo. Chodzi mi głównie o miejsca łączące jedną wielką trasę z drugą. Kiedy wpadałem na takie odcinki, mogłem przysiąc, że zaprojektowano je w ostatniej chwili i na siłę. Koniec z tym. W czwartej części gry połączenia między wielkimi trasami oczywiście są, ale znacznie krótsze niż poprzednio i tak urozmaicone rampami, że potrafią zapewnić rozrywkę na oczekiwanym poziomie. Strasznie fajnym pomysłem jest wprowadzenie do gry symboli aparatów fotograficznych. Taki aparat wisi sobie z reguły wysoko nad ziemią w ciężko dostępnym miejscu, natomiast jeśli zawodnikowi uda się go zebrać, otrzyma w zamian mnóstwo punktów i pamiątkowe zdjęcie z ewolucji. Warto też rozglądać się za symbolami dolarów, bo im więcej gotówki w kieszeni, tym więcej możliwości zakupów.

Aha, średnio spodobał mi się pomysł wrzucenia na tor początkujących wyczynowców, którzy nie biorą udziału w wyścigu. Rozumiem, że jest to coś nowego (tylu postaci na jednym ekranie seria SSX jeszcze nie gościła) i otwiera kolejne możliwości zarabiania punktów, jednak momenty, w których nie trafiałem w skocznię, bo potykałem się o średnio rozgarniętych narciarzy, nigdy fajne nie były. W ogóle ludzie pełnią w SSX On Tour podobną rolę, jak samochody w nowym Burnout Revenge – jeśli odpowiednio w nich puknąć, przewracają się niezdarnie, a nasz wyczynowiec wchłania w zamian kilka punktów. Często jednak pokraki kręcą się przy kluczowych dla wyścigu zakrętach i skoczniach, dlatego ja widzę w nich dodatkowe przeszkody do ominięcia. I fakt, łatwo ich wyminąć, ale nie w momencie, gdy puszczam analoga i koncentruję się na wykonaniu triku.

Trzaskanie powietrznych akrobacji samo w sobie nie jest skomplikowane, wymaga jednak sporo treningu – zwłaszcza, jeśli myślicie o tych najbardziej widowiskowych. Podstawowe triki nadal uzyskujemy przez wduszenie jednego z dwóch odpowiedzialnych za to przycisków i wychylenie cyfrowego pada w dowolnym kierunku. W tym momencie już od Waszych nerwów zależy, ile razy zawodnik obróci się w powietrzu zanim wyląduje na ziemi. Właśnie w tym ryzyku leży piękno SSXa – im bardziej widowiskowo, tym więcej punktów i jeszcze szybciej! Znacznie łatwiej wygląda sprawa Monster-trików – tu wystarczy po prostu wybić się w powietrze i wychylić prawą analogową gałkę w jednym z czterech





Dobre: Nowe zestawy trików, dłuuuugie trasy, adrenalina podczas zjadów, narty, bombowy soundtrack, budowanie własnego typa (lub laski), szybkość!

Złe: Mniej kolorów, niż w SSX3, mniej fajerwerków, iskier, eksplozji. Oprawa jest przez to mroczna, szara i matowa.

Brzydkie: Wszystkich tych cywili na trasie... śnieżkami bym obrzucił!

4.9

NARTY CZY DECHA?

Model jazdy w przypadku obu sprzętów jest identyczny i można się z tego faktu cieszyć lub nie. Na pewno fajnie jest dosiąść nowego sprzętu i szaleć na nim tak, jakby znało się go od zawsze, choć z drugiej strony widziałem, co Neversoft zrobił w nowej odsłonie Tony'ego Hawka, gdzie rowerem steruje się zupełnie inaczej niż deską. Wracając jednak do SSX On Tour. Narty, poza tym, że inaczej wyglądają i wymuszają na naszym wyczynowcu nieco inne reakcje, pozwalają dodatkowo na jazdę tyłem. Zarówno narty, jak i deski dzielą się na kilka kategorii, z czego jedna grupa lepiej nadaje się do trików, a inna do wyścigów. Swoją drogą szkoda, że nie będzie możliwości przełączania się między obydwoma sprzętami podczas jazdy. Ja wiem, że to mało realistyczne, ale czy czesanie kilkunastu salt w towarzystwie ognistych fajerwerków jest bliższe „realowi"? Tak więc – różnice między nartami, a deską są czysto kosmetyczne.

kierunków. Dobrze przeczytaliście, w SSX On Tour najwyżej punktowane ewolucje uzyskuje się za pomocą prawego, nieużywanego dotąd w serii, analoga.

EA BIG dołożyło wszelkich starań, aby zabawa była maksymalnie dynamiczna. Dzięki temu, że przy dużych prędkościach obraz dramatycznie się trzęsie, podczas wysokich skoków wraz zawodnikiem w niebo wystrzeliwują sztuczne ognie, komentator wrzeszczy, a na naprawdę dużych wysokościach cichnie muzyka (tylko i wyłącznie po to, aby uderzyć w momencie, gdy wylądujemy), moc, jaka bije z SSXa porównywalna jest z serią Burnout. Zawsze była. Po pewnym czasie dochodzi się już do takiej wprawy, że widząc stromą skocznię i napełniony po brzegi pasek Monster Trick, serce bije jak oszalałe, bo wie, co za chwilę wykonamy. I ile punktów będzie warta taka akcja. Co za emocje!

→I JAK TO UGRYŹĆ?

To niezbyt pocieszające, ale karierę w SSX On Tour zaczniemy na miejscu numer dwieście. I właśnie po tej smutnej lokacie widać, jak długa droga czeka Was do ukończenia gry, a więc przebicia się przez hordę zawodników i stanięcia na podium. W przeciwieństwie do SSX3, gdzie poruszanie się po opcjach i trybach równoznaczne było z jeżdżeniem po stoku i parkowaniu w odpowiednio nazwanych boksach, obsługa czwartej części gry jest banalnie prosta. Przed naszymi oczyma rozłożona zostaje ogromna mapa góry, a na niej naniesione wszystkie zadania dostępne w danej chwili. Co lepsze, zabawa nie polega wyłącznie na ściganiu się z przeciwnikami – to byłoby zbyt monotonne.

Każdy z zaznaczonych na mapie punktów oznacza inne wyzwanie. Jeśli nie macie ochoty na wyścig, zawsze możecie spróbować swych sił w występie na gigantycznej rampie lub biciu punktowego rekordu w obrębie wybranej przez Was miejscówki. Mnie, jako początkującemu w świecie On Tour, najbardziej przypadły do gustu misje, podczas których musiałem utrzymać się w powietrzu przez określony czas. Świetna sprawa. Na wykonanie zadania dostałem trzy minuty, z czego pięćdziesiąt sekund należało spędzić na szybowaniu w przestworzach. Jakkolwiek jednak nie omijałbym wyścigów z oponentami i zabawiał się dziesiątkami innych konkurencji, to właśnie współzawodnictwo na trasie jest w tej grze najwyżej punktowane i nagradzane. Jeśli więc marzycie o fajnych ciuchach, szybkim sprzęcie i megawidowiskowych trikach, to właśnie wyścigami powinniście zainteresować się w pierwszej kolejności.

Z pozycji fana wystarczyłoby, że czwarta część gry będzie przynajmniej tak dobra, jak poprzednia, ale nowy SSX znacznie wykracza poza ten obszar. Są narty jako nowy środek transportu, są wielopoziomowe Monster-triki, które w akcji wyglądają znacznie lepiej, niż stare Uber-triki, a obok tego wszystkiego – stworzeni przez nas zawodnicy, gigantyczna ilość dopałek, bonusów i gadżetów do wykupienia oraz masa, prawdziwa masa roboty, niekoniecznie z zakresu wyścigów. Wprawdzie SSX On Tour nie jest tak płynny i kolorowy, jak poprzednia część gry, ale równocześnie deklasuje ją długością zabawy i ukłonem w stronę kolekcjonerów.

Wygląda na to, że obok najlepszego wyścigu samochodowego ze stajni Criterion dostajemy do rąk najlepszą i największą grę o sportach ekstremalnych na konsole obecnej generacji. EA BIG wie, jak się to robi. Zawsze wiedziało!

Matt ■■

PS2 | Xbox | GCN Najbardziej rozbudowany i urozmaicony SSX!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Canada
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

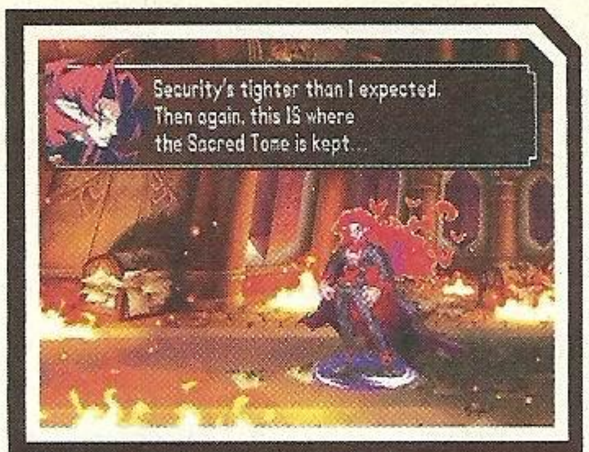
8.9

http://www.easportsbig.com/games/ssxontour/demo.jsp

NADESZŁA ERA MONSTER-TRIKÓW!

Uber-triki to już śpiew przeszłości. W testowanym przeze mnie SSX On Tour nie ma ani pionowego wskaźnika, który napełniał się wraz z dobrze wykonanymi ewolucjami, ani basowego głosu zawiadamiającego o tym, że można już próbować szaleństw z wyższej półki. W miejsce Uber-trików pojawiły się Monster-triki, a wraz z nimi ogromny wskaźnik rozciągający się wzdłuż dolnej części ekranu. Monster-triki, oprócz tego, że ładują się znacznie dłużej niż „ubery", podzielone zostały na poziomy. Najlepsze ewolucje są do nabycia w sklepie, jednak kosztują kosmiczne pieniądze – znacznie większe, niż możemy na początku zarobić. Zmienił się również mechanizm wykonywania Monster-trików – wystarczy w odpowiednim momencie dobrze zakręcić prawym analogiem. Podobnie, jak w poprzednich częściach gry, tu również pojawia się nagroda za dwukrotne nabicie paska Monster-trików do oporu. Kiedy wskaźnik zapali się na żółto, a następnie na czerwono, przez kilka minut jego zasoby nie będą w stanie się wyczerpać. Niesamowita sprawa w momencie, gdy wpadniemy na plac pełen gigantycznych skoczni!

Dobre: Długość zabawy, przyjemny system walk, niezbyt wysoki poziom trudności.
Złe: Kto wymyślił żeby włazić przeciwnikowi na głowę? Drugi raz się pytam ;) Sprite'y postaci.
Brzydkie: Ktoś tu odcina kupony i nawet się tego nie wstydzi.



RPG NA WESOŁO

Nawet nie chciałem pisać, że Makai Kingdom to gra na sto godzin. To już powinno być dla wszystkich jasne jak słońce. Słyszycie Nippon Ichi, myślicie sto godzin zabawy. Scenariusz tej gry trochę zawodzi i nie urzeka jakoś specjalnie, ale na szczęście autorzy pokusili się o humor. I tak, jednym ze znajomych Zetty jest stwór składający się z trzech postaci. Mówi się o nim jako o „ostatnim bossie" – ile to razy walczyliście z jemu podobnymi? Zabijacie bossa, a tu się okazuje, że jeszcze ma dwa wcielenia. Znana bajka, prawda? A co powiecie choćby na to, że w grze są czołgi zwane Gear Metal Lex? Takich smaczków jest mnóstwo.

MAKAI KINGDOM

CZY JA NAPRAWDĘ NAPISAŁEM, ŻE DOBRY TUROWY RPG ZAWSZE W CENIE?

W **Makai Kingdom** jest wiele równoległych wszechświatów i zaświatów. Każdy z nich ma swojego władcę. Są to przeróżne postacie, jedne bardzo złe, inne tylko trochę mniej, a największym bad-assem jest Lord Zetta, który na każdym kroku to powtarza. Narcyz? Nadęty buc? To raczej dobre określenia, ale ciężko zaprzeczyć, że jest najsilniejszy. Oczywiście do momentu, kiedy spełnia się przepowiednia niejakiej Pram i Zetta traci swoje zaświaty, a także ciało – jego dusza łączy się z magiczną księgą. Teraz jego przyjaciele pomagają mu w przywróceniu dawnego porządku. Widać strach paraliżuje nas nawet wtedy, gdy wiadomo, że można raz na zawsze pozbyć się osoby, której się boimy.

→I AND SO THE STORY GOES...

Makai Kingdom jest turowym erpegiem ze stajni Nippon Ichi i to stwierdzenie mogłoby wystarczyć za całą recenzję. Graficznie wygląda tak samo, jak chociażby Phantom Brave – straszą nas dwuwymiarowe, brzydkie sprite'y, za to kolorowe i ładne są animacje czarów. Widać taki już urok pozycji tej firmy i szkoda tylko, że nic się pod tym względem nie zmienia. Co innego oprawa dźwiękowa – w końcu naprawdę miło słucha się dialogów, są porządnie czytane, chociaż i tak rządzi japoński dubbing, który oczywiście można sobie odpalić. Oczywiście, bo w poprzednich grach NIS też można było to zrobić. Chciałbym coś napisać konkretnego o muzyce, oprócz tego, że mnie nie męczyła i niespecjalnie nużyła, ale kompletnie nie potrafię sobie przypomnieć żadnego z motywów.

→I NIPPON ARTS?

Nippon Ichi powoli zaczyna przypominać mi Electronic Arts – też wypuszczają z niesłabnącym entuzjazmem odrobinę poprawione gry w nowym opakowaniu. W **Makai Kingdom** delikatnie zmienił się sposób rozgrywki (najbardziej przypomina właśnie Phantom Brave), bo skoro Zetta jest książką i nie za bardzo ma jak walczyć, to zmuszony jest wysługiwać się innymi. Najpierw jednak musi ich przywołać, podobnie jak to robiła Marona. Tyle tylko, że dziewczynie pomagały duchy, które znikały po kilku turach i trzeba było pokonać wroga w określonym czasie, bo inaczej trzynastolatka zostawała na polu walki sama. Natomiast Zetta może wspomóc się ośmioma postaciami z krwi i kości, przez co znikły ograniczenia czasowe. Jeszcze jedno podobieństwo z PB stanowi zakres ruchu danej postaci – wyznaczony przez czerwoną linię. Pamiętam, że drażniło mnie to, i że wolałem standardowy podział na pola, jak w innych turowych erpegach. Dowolność ruchu sprawia, że często postacie włażą sobie na głowę (a nawet budują wieżę z trzech osób), a gdy stoją koło siebie ciężko wybrać tę odpowiednią. Tak samo ciężko wskazać odpowiedni cel i konkretnie się do takowego ustawić. Jest tak, że jak się ma na przykład włócznię, to trzeba stanąć odpowiednio dalej, bo się nie da najechać kursorem na postać stojącą zbyt blisko. Więc staje się na wyczucie, a jak jest źle, to znowu trzeba się ruszać i próbować do skutku. Drażniące. Pozostało podnoszenie przedmiotów, ale nie można tego zrobić, jeśli już coś się trzyma. I tak żeby wziąć jakąś rzecz, należy wyrzucić broń, podnieść znalezisko, a później podnieść broń. Idiotyzm.

Nowością jest przywoływanie budynków i pojazdów. W szpitalu, fabryce, czy sklepie mogą siedzieć dodatkowe postacie, którymi można zastąpić najbardziej rannych. Pod warunkiem, że zdążą do budynku wejść. Bonus jest taki, że postać wychodząca np. ze szpitala co turę otrzymuje punkty życia (uwaga na wrogów, którzy mogą budowle niszczyć lub sami do nich wskakiwać). Pojazdy są o tyle przydatne, że to one biorą na siebie ciosy przeciwników, a kierującemu nimi nic się nie dzieje. Motocykle, latające głowy demonów, czy mechy mogą być modyfikowane, przez co stanowią potężne wzmocnienie ataku. I oczywiście ułatwiają poruszanie się po mapie, która za każdym razem generowana jest losowo. System walki z Phantom Brave, gdzie trzeba było dokładnie poznać, co czeka na kolejnych planszach, całkowicie się zmienił. Można powiedzieć, że jest przez to dużo łatwiej.

Co ciekawe, większość plansz ma ukryte części. Żeby się do takowej dostać trzeba zniszczyć wyznaczonego przeciwnika lub przedmiot. Wtedy pojawia się niewidzialny i nieaktywny do tej pory kawałek terenu. Znajdziemy tam silniejszych przeciwników, a także rozmaite bonusy i mocne przedmioty. Czasem jednak są to ogromne poziomy, które bardzo długo się przemierza. Podoba mi się pomysł, by móc zakończyć walkę w chwili, gdy zdobędzie się określoną ilość punktów (za walkę, podnoszenie rzeczy itp.). Gdy osiągnie się taki pułap konsola pyta, czy walczymy dalej, czy może już wystarczy. Jest to bezpieczne rozwiązanie, które ratuje z sytuacji, kiedy nie ma się praktycznie szans na wygranie pojedynku, a akurat zdobywa się upragniony punkt. Czasem jednak punktów brakuje i nie można nic zrobić żeby zakończyć zabawę, pozostaje wtedy poddać się i zrobić load.

Animacje czarów są efektowne, ale w dalszym ciągu czarują malutkie, dwuwymiarowe panopki.

→I NIHIL NOVI

Jeśli nie lubiliście gier NIS, to **Makai Kingdom** też Wam się nie spodoba. Jeśli lubicie, to zastanówcie się, czy chcecie wydawać kasę ponownie na ten sam produkt. Prawie ten sam. Mnie się podobało, ale ja przecież mam gry za darmo.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Nic nie wnosi do tematu.

Wydawca: Nippon Ichi
Producent: Nippon Ichi
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.nisamerica.com/games/MK/

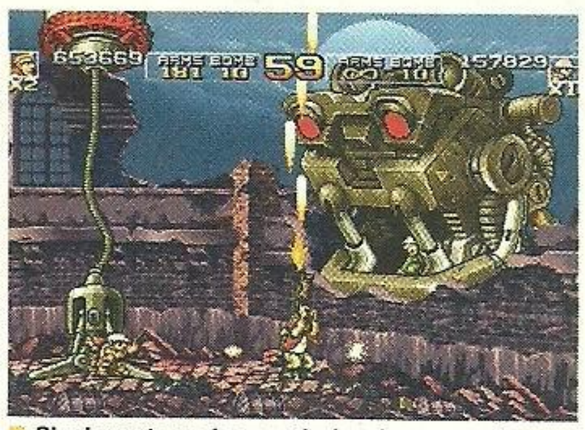
5.9

METAL SLUG 4

SCROLLOWANE SHOOTERY MUSZĄ PRZETRWAĆ!

Muszą, bo są swoistym świadectwem starej szkoły, gdzie nie liczyły się gigantyczne budżety na renderowane przerywniki, aktorów i motion capture, a raczej pasja i poświęcenie developerów szlifujących w nieskończoność zasuwającego w prawo panopka. Seria Metal Slug zawsze będzie kojarzyć mi się z czasami 16-bitów i salonów gier, a od pewnego czasu także jest w udany sposób konwertowana na domowe konsole. Nie ma w tym nic specjalnie problematycznego; bebechy Neo-Geo, o której to zresztą kultowej maszynie piszemy w Retro, to stary szrot i pewnie gdyby ktoś się odpowiednio uparł, napisałby emulator na nowoczesną komórkę. Wracając jednak do tematu Sluga Czwartego, jest to pierwsza gra z serii powstała po bankructwie firmy SNK, wykupionej potem przez koreańczyków, którzy do dziś kontynuują wydawanie gier pod tym brandem.

Fani serii, do których zalicza się skromny niżej podpisany, zgodnie uznają, że najlepszą częścią serii był Metal Slug 3, głównie przez różnorodność i obszerność. **Metal Slug 4** niestety nie poszedł tym śladem; gra jest stosunkowo krótka nawet jak na scrollowany shooter, a także mniej ciekawa pod względem konstrukcji poziomów czy przeciwników. Dość powiedzieć, że jej ukończenie może trwać w porywach do trzydziestu minut. Wiadomo, że chodzi raczej o to, by przebić się przez grę na jednym kredycie, ale warto wiedzieć. Warto też wiedzieć, że przy czwartej części nikt specjalnie się nie napracował pod względem oprawy graficznej i po prostu skopiowano część sprite'ów z poprzednich gier. Autorzy wprowadzili



Slugi często można spotkać w dworcowych salonach gier – płyta Neo-Geo jest tania jak barszcz.

dwoje nowych bohaterów – zostali Marco i Fio, a dołączają do nich Trevor i Nadia. Jakby to miało jakiekolwiek znaczenie, hehe. No, ale zawsze można coś napisać w folderze reklamowym. Naturalnie są Slugi, czyli pojazdy mechaniczne przydatne do walki z przeciwnikami i bossami. Jest czołg, zmotoryzowana wyrzutnia rakiet, robot-skoczek (było) i tak dalej.

→I NIE WARTO

W USA wydany został pakiet Metal Slug 4 & 5, który, jak sam tytuł wskazuje, zawierał dwie ostatnie odsłony serii – w Europie sprawa ma się zgoła inaczej i gry ukażą się osobno. Nie ma jednak powodów do obniżania oceny, bo w Stanach Zjednoczonych pakiet kosztuje 40 dolarów, a w Eurolandzie Slug Czwarty żeniony jest za 20 euro. Z Metal Slugiem zawsze przyjemnie mija czas, szczególnie, gdy do konsoli zasiądą dwie osoby, by wzajemnie wspierać się ogniem. Nie spodziewajcie się fajerwerków graficznych czy drgań subwoofera; konwersja jest idealna pod względem zawartości, nie ma nawet bonusów w postaci standardowych szkiców. Choć momentami nawet fajny, **Metal Slug 4** to jednak najsłabsza część serii. Sprawdźcie trójkę, albo poczekajcie na piątkę. **Gulash** ■ ■

PS2 | Xbox

Najsłabsza, niestety, część serii.

- **Wydawca:** Ignition Ent.
- **Producent:** SNK Playmore
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.1

http://www.ignitionent.com/ms4/

Showdown wygląda naprawdę fajnie, ale wszechobecne ząbki nieco jednak przeszkadzają.

NBA STREET: SHOWDOWN

AMATORSKI KONKURS WSADÓW

Właśnie tym jest NBA Street Showdown na PSP w porównaniu do pierwowzoru z „dużych" konsol. I nie, nie dlatego, że programistom zabrakło zdolności – po prostu nie ma sensu grać w NBA Street na PSP, jeżeli ma się za sobą śliczną i efektowną przygodę na PS2, Xboksie lub GCN. A to dlatego, że jest to „tylko" konwersja i to na dokładkę nieźle poobcinana tu i ówdzie. Jednak to, że gra została zubożona o kilka trybów i dodatków nie przeszkadza specjalnie w graniu. Za to wyjątkowo nieprzyjazne sterowanie, które nie pozwala nam rozwinąć skrzydeł podczas dryblingów oraz wsadów i owszem, jak najbardziej. Jak wiadomo, NBA Street na PS2 (przykładowo) wykorzystywało wszystkie eLki i eRki do modyfikowania podstawowych trików. PSP wyposażono tylko w dwa przyciski L i R, co w grze takiej jak NBA Street nie bardzo się sprawdza – niemal cały czas oglądamy te same sztuczki oraz identyczne wsady. Ale to nie wszystko – sterowanie zawodnikiem też łatwe nie jest. Do analoga nie mogłem się przyzwyczaić, a na krzyżaku wychodziło to nieco sztywno, choć po kilkunastu minutach zdołałem jakoś przywyknąć. Ale fakt pozostał faktem – pewien dyskomfort jest i nic tego nie zmieni.

O ile sterowanie nie wypada najlepiej, tak Showdown się rzeczywiście „popisuje" na ekraniku i w głośniczkach (a raczej słuchawkach) PSP. Grafika jest niesamowita, postacie duże i ładnie animowane, a kolorki nieźle dają po oczach. I wszystko pięknie, ale zawsze jest jakieś „ale" – gra jest nieco za szybka, jak na ekranik PSP – szczególnie podczas dynamicznych zmian widoku kamery mój wzrok się nieco gubił i przez chwilę czułem się nieco zdezorientowany. Ale może to tylko ja tak mam. Za to dźwięki przyjemnie pieściły me uszy – solidny i rozrywkowy soundtrack z przyjemnymi baunsującymi kawałkami oraz momentami bardzo zabawny komentarz Bobito Garcii, to rzeczy z których NBA Street jest od dość dawna znane.

→I RZUT KARTOFLEM?

NBA Street Showdown jest solidną produkcją, ale w żadnym razie nie wybitną, ani jakoś specjalnie fajną. To po prostu konwersja z dużych konsol, na dokładkę Gamebreakery, czyli te specjalne superefektowne i dodatkowo punktowane akcje, zostały przeniesione z części drugiej NBA Street, zamiast z trzeciej, w której bardzo fachowo je urozmaicono. Owszem pokonywanie kolejnych przeciwników oraz dopakowywanie swojego ballera jest fajną zabawą, ale, jak w wypadku większości gier na PSP, mało kieszonsolkową. Między innymi dlatego, że mecze trwają nieco za długo, a także z powodu wymienionych już problemów ze sterowaniem oraz nieco zbyt dynamiczną akcją, jak na tak mały ekranik, co wymusiło duże zbliżenie kamery i spowodowało zbyt gwałtowne zmiany ujęć. Z drugiej jednak strony Showdown świetnie pokazuje do czego zdolne jest PSP i daje nadzieję, że gdy programiści lepiej je opanują, pokażą nam wreszcie coś naprawdę świetnego. Ale przede wszystkim – nowego.

Marcellus ■ ■

PSP

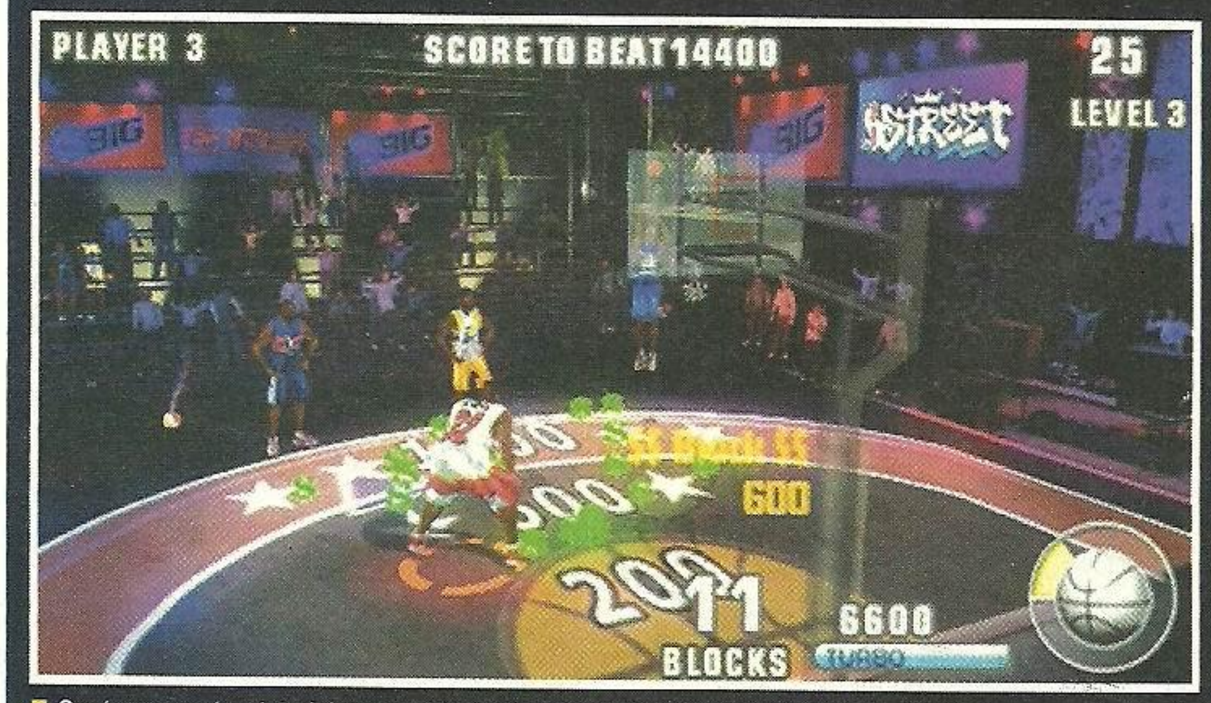
I love this game? Nie, ale fajna jest.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA BIG
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://www.easportsbig.pl/products.view.asp?id=7185



Oprócz normalnych trybów gry znalazło się też miejsce dla kilku mini gierek. Niezłe są.

Ciekawostka – krowy nie rozpryskują się przy uderzeniu o ziemię. WWF interweniowało?

Nie zabrakło odwiecznych wrogów Hulka. Jest The Abomination, The Mercy oraz kilku innych.

Dobre: Zadyma, rozwałka, radosne strącanie helikopterów i rzucanie cysternami.
Złe: Krótki czas zabawy, poziom trudności walk z bossami jest nieco zbyt wysoki.
Brzydkie: Grafika jest paskudna, tekstury rozlazłe. Niskiej rozdzielczości mówimy zdecydowane nie!

THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

WSTĄPIŁEM DO WOJUJĄCEGO ODŁAMU „ZIELONYCH”

Nigdy nie przepadałem za paskudną gębą Hulka, ale jest to jedna z nielicznych postaci, które idealnie pasują do mojego ulubionego gatunku gier. Siekanek, szarpanek, czy jak kto sobie je nazywa, czyli po prostu wszystkich stawiających na radosną demolkę. Mistrzami gatunku są oczywiście geniusze z szalonej stajni Capcom, ale Radykałowie bardzo mile mnie zaskoczyli tym, co zaprezentowali w Ultimate Destruction. Ich poprzednia gra o Hulku, oparta na filmie, była całkiem niezła, ale z całą pewnością nie pozbawiona wad. Takie na przykład misje z dr. Bannerem w roli głównej w ogóle nie powinny były się w niej znaleźć.

I oto proszę – koniec z bieganiem leszczowatym naukowcem, teraz do dyspozycji jest tylko jego zielone megaego. Oznacza to, że cała zabawa skupia się na niszczeniu, łamaniu, paleniu i demolowaniu wszystkiego, co stanie Hulkowi na drodze. Każda misja popychająca fabułę do przodu, obojętnie czy polegająca na zdobyciu jakiegoś przedmiotu, czy ochronie zaprzyjaźnionego doktora Samsona, sprowadza się do walki z policją, helikopterami, czołgami oraz specjalną jednostką wojskową powołaną do zwalczania bohatera. Żeby jednak nikt się nie znudził nieustanną walką i nie narzekał na liniowość rozgrywki, wprowadzono szereg misji pobocznych (jest ich naprawdę niemało). W jednej trzeba przebiec jak najdalej po budynkach, starając się nie dotknąć ziemi, inna polega na zniszczeniu w określonym czasie wyznaczonych celów. Zapewniam jednak, że po dwóch, góra trzech takich przerywnikach zapragniecie z powrotem wrócić do niszczenia miast.

→I ZNISZCZYĆ, SPALIĆ, ZGNIEŚĆ

Hulk jest potężny i bez problemów podnosi zarówno ludzi, jak i samochody, ciężarówki, czy cysterny. I robi z nich użytek podczas walki. Z większych pojazdów formuje tarcze, mniejsze zamienia w stalowe rękawice, podnosząc w ten sposób siłę swych ciosów. Wszystkim zaś, co wpadnie mu w łapy może rzucić i to właśnie w ten sposób najczęściej korzysta się z elementów otoczenia. Po co biec do czołgu i później długo go okładać gołymi pięściami, jeśli pod ręką są akurat dwie ciężarówki, które mogą posłużyć jako pociski? Później, gdy do walki z bohaterem staje potężna ilość pojazdów wojskowych i wspomniana wcześniej jednostka specjalna, po prostu nie ma możliwości przeżycia, jeśli się nie korzysta z pomocy samochodów, latarni i wielu innych rzeczy. Ważne jest, by w miarę szybko zdobyć umiejętność łapania przedmiotów w biegu, bo w późniejszych etapach nie ma po prostu czasu na zatrzymywanie się w celu podniesienia czegokolwiek.

Na początku zabawy Hulk jest niezwykle groźnym i silnym szaleńcem, ale dopiero po zdobyciu dodatkowych ciosów zamienia się w prawdziwego anioła zniszczenia.

Warto zaznaczyć, że nowych ataków jest po prostu zatrzęsienie i aż ciężko zapamiętać choćby połowę, nie mówiąc o wykorzystaniu wszystkich w walce. Ale dobrze, że są, bo prócz wspomnianego chwytania rzeczy w biegu, można łapać w locie helikoptery, czy odbijać pięściami rakiety. I nie myślcie sobie, że ułatwia to jakoś specjalnie zabawę. Później pojawiają się ogromne roboty dosłownie zalewające Hulka deszczem rakiet i naprawdę ciężko jest przeżyć. Przy okazji – adrenalina ostro skacze, kiedy trzeba uciekać przez kilkunastoma czołgami, robotami i helikopterami, a dookoła latają rakiety i inne mniejsze pociski. Spróbujcie w takim zamieszaniu zrobić jak największą zadymę, wrzućcie w sam środek kotła kilka autobusów, następnie wpadnijcie tam Hulkiem i wypłaćcie atomowy cios w ziemię, po którym wszyscy w promieniu kilkudziesięciu metrów zostaną wyrzuceni w powietrze. Ultimate Destruction nie jest w tym przypadku przesadzoną nazwą – ta gra to prawdziwa uczta dla spragnionych totalnej rozwałki.

Aha, rozbawiła mnie do łez panika, jaką wywołuje widok bohatera. Kierowcy widząc go natychmiast skręcają, przez co nierzadko wbijają się furami w ścianę, czy w inne samochody. Przekomiczna sprawa. Chociaż z drugiej strony myśl, że autobus, którym strąciłem helikopter, być może był pełen podróżnych, jest delikatnie niepokojąca...

→I CIĄGLE MI MAŁO

Fabułą do Ultimate Destruction zajął się znany scenarzysta komiksów z Hulkiem, Paul Jenkins (Hulk: Dogs of War), a dialogi czytane są przez dość szanowanych aktorów (goście od *Blade 2*, czy serialu *Star Trek*). Świetną, bardzo filmową muzykę nowa gra z zielonym zawdzięcza Los Angeles Orchestra, która doskonale oddała za pomocą wielu najróżniejszych instrumentów spokojniejsze momenty, jak i pełne akcji i zniszczenia chwile. Gorzej sprawa wygląda z grafiką – niestety widać, że miasto jest zbyt duże i nie było szans, żeby konsole poradziły sobie z większą ilością polygonów, teksturami w wysokiej rozdzielczości, czy lepszymi efektami świetlnymi. Zdarzają się drobne zwolnienia, ale i tak całość śmiga w miarę płynnie. Za to dorysowujące się tuż przed nosem obiekty (szczególnie na PlayStation S2), trochę psują zabawę.

Nie ma jednak co narzekać – Hulk może jest i brzydki (no, bo jaki ma być?) i czasami okrutnie trudny, szczególnie podczas walk z bossami, ale przy tym cholernie wciąga i daje ogromną satysfakcję z możliwości niszczenia wszystkiego (no, może prócz większości budynków), co się nawinie. Szkoda tylko, że tryb story wystarcza na dziesięć godzin zabawy. Aż chciałoby się więcej.

Mielu

Z IMPETEM W GŁĄB

Sprawdziłem, co się stanie, gdy z najwyższego budynku w mieście runę w dół z cysterną w rękach. W locie maksymalnie naładowałem siłę rzutu i chwilę przed upadkiem cisnąłem cysterną w autobus. Nie doczekałem się jednak potężnej eksplozji, ani „leja po bombie”, jaki powinien powstać w miejscu upadku potężnego Hulka. Niby wszystko się fajnie w grze niszczy, ale chyba jednak fizyka powinna ulec poprawie. Tego oczekuję od next-genowych gier.

PS2 | Xbox | GCN | PC

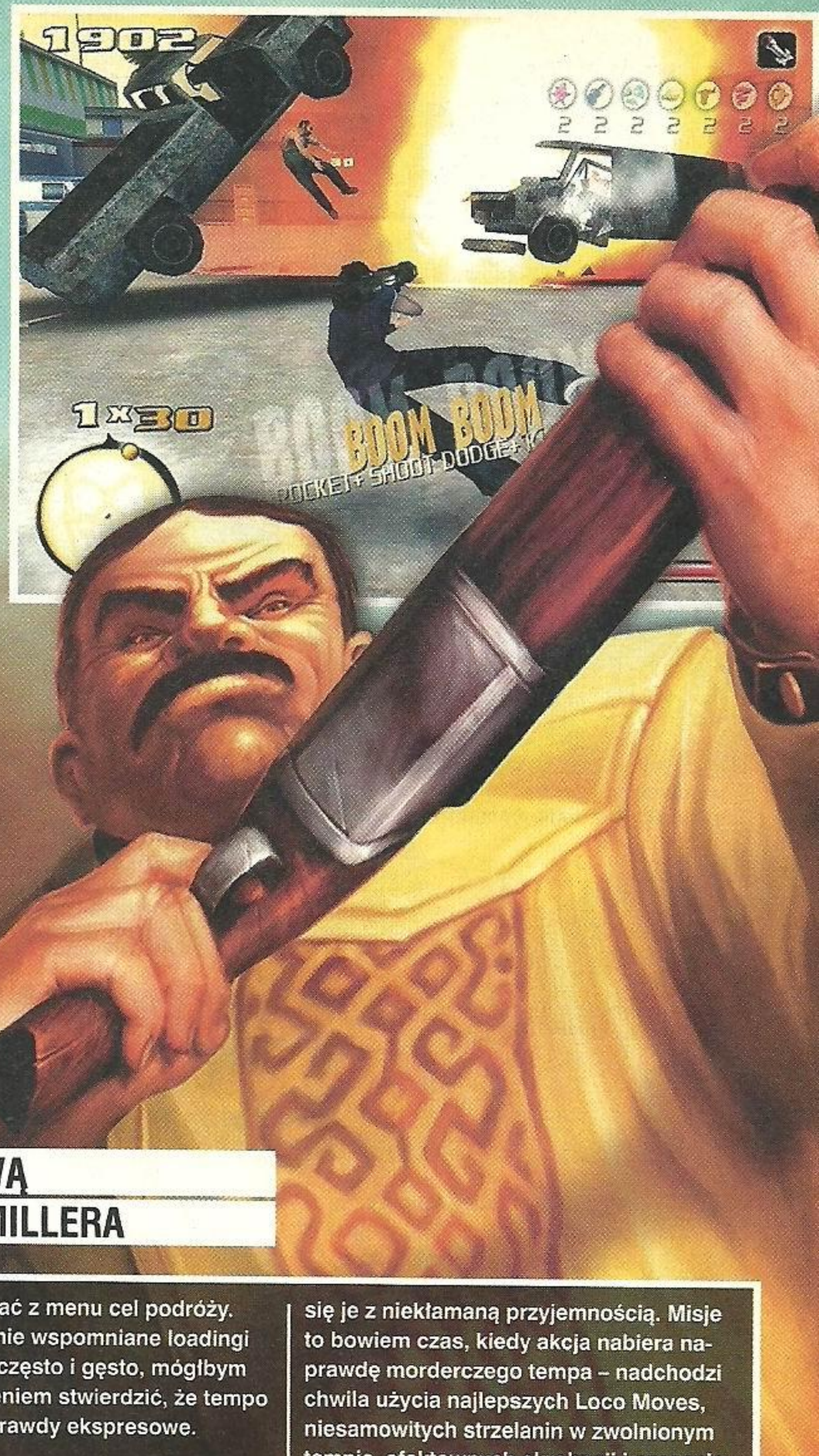
Zielona odżywka.

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Radical Ent.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

http://www.hulkgames.com



TOTAL OVERDOSE

ROBERT RODRIGUEZ OSTATNIO BŁYSNĄŁ PONAD MIARĘ ZA SPRAWĄ PRZENIESIENIA NA EKRAN KULTOWEJ SERII KOMIKSÓW FRANKA MILLERA

Zanim jednak Rodriguez zabrał się za *Sin City*, jeden z najlepszych filmów w historii kina, musiał przekonać Millera, że to właśnie jemu należy się przywilej wprawienia w ruch obrazkowej historii z gatunku noir, o co wielu twórców ubiegało się od dziesięciu lat! Nakręcił więc (bez jego wiedzy) krótki fragment na podstawie historii z albumu „Klient ma zawsze rację", pokazał paru osobom... i wtedy się zaczęło. Gdy przeczytałem, że to Rodriguez, Miller i Tarantino będą reżyserować ten film, wiedziałem, że będzie to prawdziwy killer. Ci panowie nie przejmują się zbytnio panującymi trendami, niespecjalnie zależy im na przyjęciu do Gildii Filmowców czy złotych statuetkach. Jak sam powiedział Rodriguez, „w Meksyku filmy kręci się inaczej". Ktoś, kto oglądał takie perełki jak *El Mariachi*, *Desperado* czy *Od zmierzchu do świtu*, nie może zaprzeczyć, że są wyjątkowe. Tak samo jest z grą Total Overdose czerpiącą z twórczości Rodrigueza pełnymi garściami. Podana z przymrużeniem oka i nieprawdopodobną dozą efekciarstwa opowieść osadzona w realiach współczesnego Meksyku tętni akcją i urzeka klimatem.

→| TRES DELINQUENTES

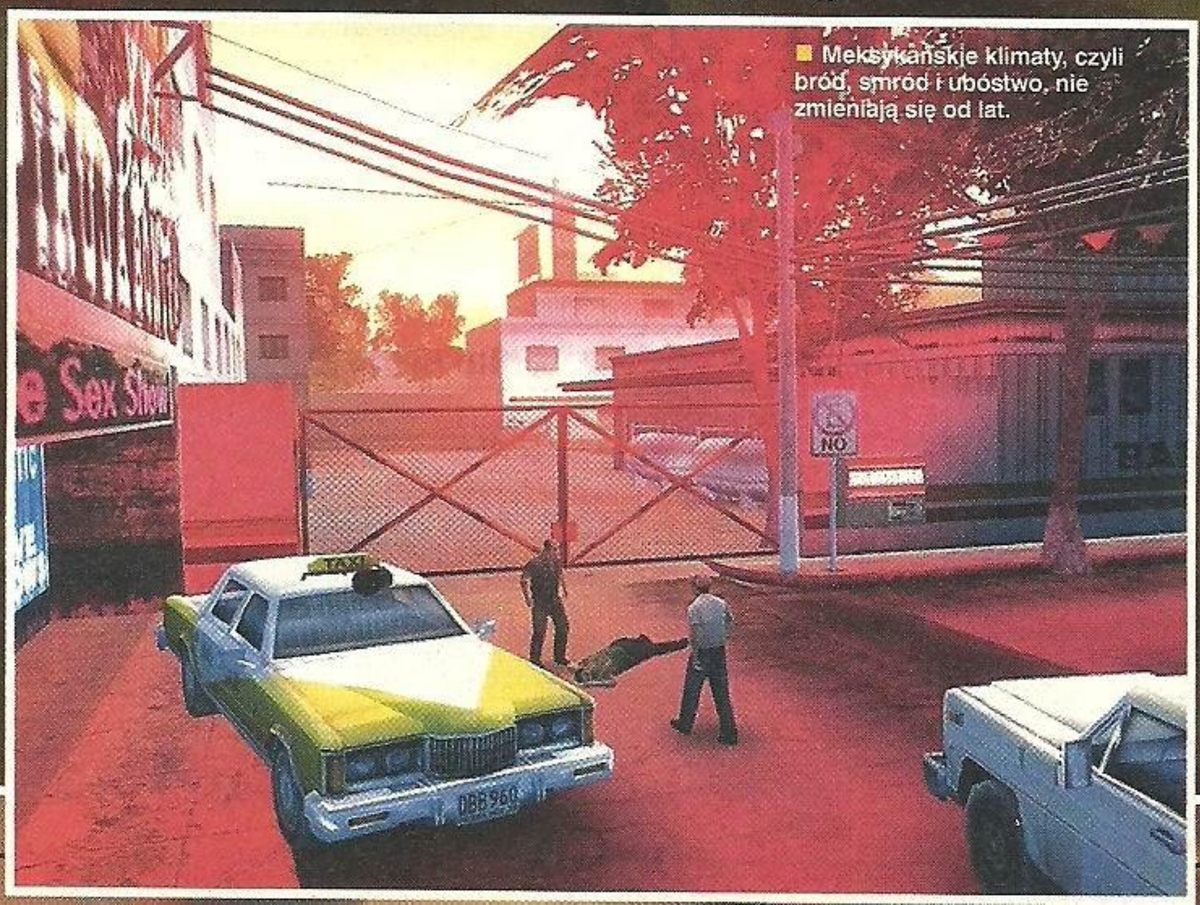
Jako interaktywny prolog otrzymujemy krótką historię o ojcu głównego bohatera, agencie DEA (Drug Enforcement Administration – amerykański wydział policji do walki z narkotykami), który został wrobiony w coś bardzo „twardego" i (najprawdopodobniej) zabity na zlecenie narkotykowego kartelu. Bohaterami gry jest dwóch synów martwego agenta Ernesta Cruza: grzeczny Tommy i mniej grzeczny Ramiro. Pewnego dnia Tommy daje znać bratu (bliźniakowi, żeby było ciekawiej), że pod skrzydłem DEA Ramiro ma wcielić się w jego rolę, wkupić w łaski lokalnych bossów przestępczego światka, by następnie sięgnąć wyżej i oczyścić dobre imię ojca oraz pomścić jego śmierć. Tommy podejrzewał, że ze śmiercią ich ojca miał coś wspólnego inny agent, więc zawczasu organizuje wszystko tak, by z pomocą brata już wkrótce móc uderzyć naprawdę mocno. Wydarzenia w grze śledzimy w formie opowiadania Tommy'ego, który mówi innemu agentowi, czego udało się braciom dowiedzieć podczas śledztwa. Cała historia, choć całkiem ciekawa, tak naprawdę jest oczywiście jedynie pretekstem do strzelania, ale on także jest potrzebny, by jeszcze bardziej umotywować gracza do totalnej rozwałki.

→| HERE COME THE HORNS

Zacznę od najważniejszego. W żadnym razie nie należy traktować Total Overdose jako alternatywy dla GTA: San Andreas. Świat przedstawiony w tej drugiej pozycji jest o wiele bardziej rozbudowany, zróżnicowany, „elastyczny", wreszcie – doskonalszy technicznie. W nowym GTA praktycznie wyeliminowano doładowywanie danych podczas gry, które tutaj potrafi dać się we znaki, gdy chcemy nieco pozwiedzać. Poszczególne rejony oddane do dyspozycji gracza nie są zbyt duże, a po dotarciu do „granicy" (symbolizowanej przez błękitną, przezroczystą ścianę) cel swojej podróży wybiera się z menu, zamiast dojechać tam autostradą czy krętą ścieżką. Wbrew pozorom, takie rozwiązanie ma swoje plusy – nie każdy ma ochotę tłuc się pół godziny przez ogromne miasto. Tu szybko można przechodzić od misji do misji, powtarzać je dla osiągnięcia lepszych wyników lub bezproblemowo udajć się w kierunku kolejnych. Jest nawet możliwość prostego przeniesienia się do wybranego miejsca – wystarczy złapać taksówkę i wybrać z menu cel podróży. Milutko. Gdyby nie wspomniane loadingi pojawiające się często i gęsto, mógłbym z czystym sumieniem stwierdzić, że tempo zabawy jest doprawdy ekspresowe.

→| IF YOU WANT SOME

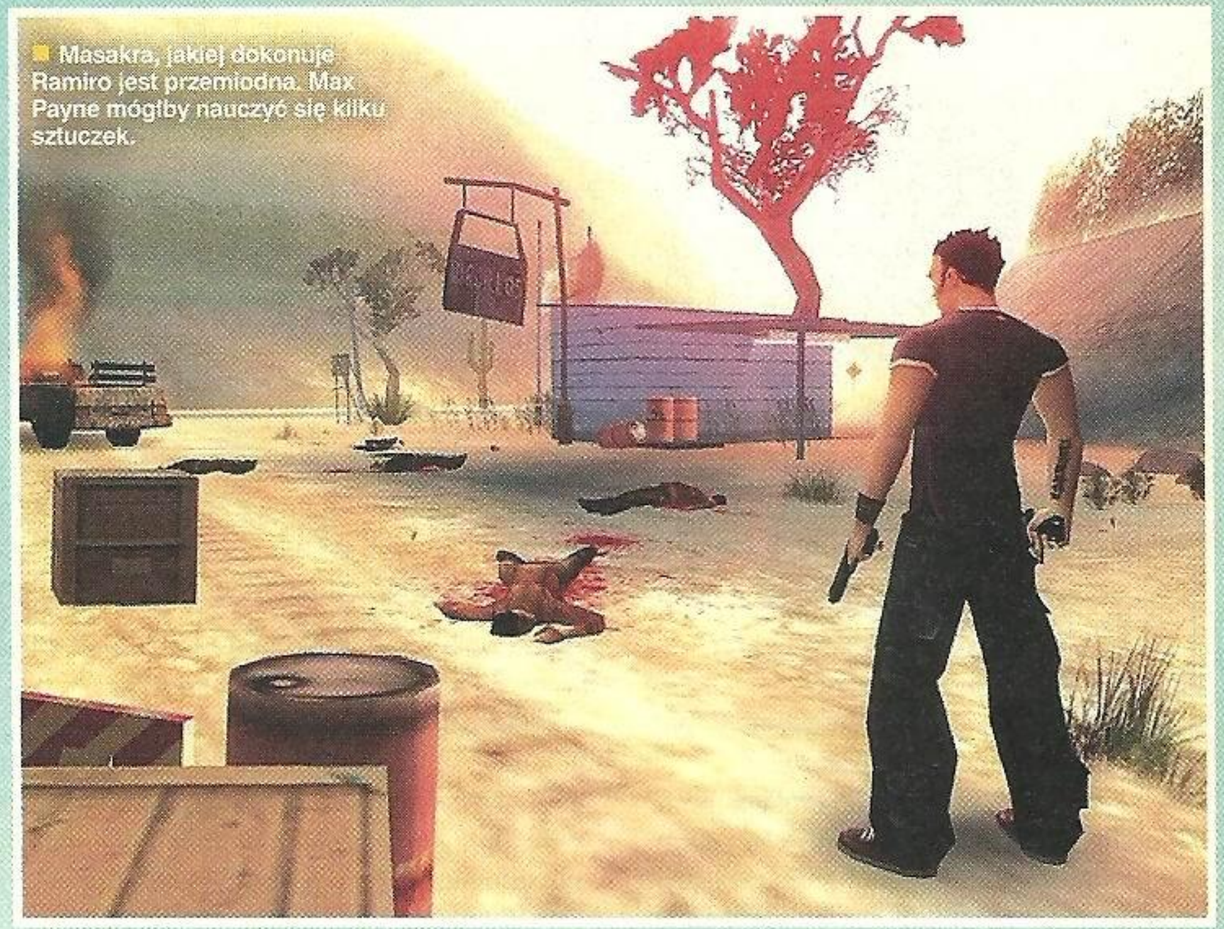
Nie chcę jednak oceniać Total Overdose przez pryzmat GTA, ani stłamsić jej ukazując niedoróbki na tle zalet San Andreas. To nie tak – ta gra oferuje nieco inny rodzaj zabawy. Jest przede wszystkim świetną strzelaniną. Samo łażenie po mieście, okolicznych wioskach i farmach, szukanie poukrywanych ciekawostek, nie jest nawet w połowie tak ekscytujące jak zadania powierzane naszemu młodemu akrobacie. Owszem: można poszukać fajnych miejscówek, wykonać nieco samochodowych skoków, pozbierać bonusy i porozbijać się furami dla czystej przyjemności, ale mogę bez wahania napisać, że to misjami Total Overdose stoi. Mimo iż nie są jakoś diametralnie zróżnicowane, wykonuje się je z niekłamaną przyjemnością. Misje to bowiem czas, kiedy akcja nabiera naprawdę morderczego tempa – nadchodzi chwila użycia najlepszych Loco Moves, niesamowitych strzelanin w zwolnionym tempie, efektownych akrobacji i czesania całej masy punktów za swoje wyczyny. To jest właśnie moment, w którym gra uzyskuje przewagę nad innymi przedstawicielami tego gatunku. Zabawa podczas taranowania samochodem, wykonywania salt, biegania po ścianach i spowalniania tempa gry na czas lotu przy jednoczesnym wypluwaniu kul z trzymanych w obu dłoniach pistoletów jest tym, co potrafi przykuć uwagę na długie godziny. Choć misje zwykle nie trwają długo, po ukończeniu każdej objawia się znany każdemu graczowi syndrom „ostatniego razu". Rzecz jasna na nim się nie kończy, przychodzi kolejny, po nim następny, Ramiro zdobywa nowe umiejętności, gracz zaczyna zagłębiać się w fabułę, czas płynie, a Total Overdose nie przestaje wciągać.



Meksykańskie klimaty, czyli bród, smród i ubóstwo, nie zmieniają się od lat.

- **Dobre:** Klimat, humor, ciekawe patenty, wspaniałe akcje.
- **Złe:** Haniebnie długie czasy ładowania.
- **Brzydkie:** Skoki bohatera.

W grze występują liczne furki wykorzystywane zarówno do przemieszczania się, jak i choćby do rozjeżdżania natrętnych banditos. Można nimi także taranować konstrukcje oraz budynki.



Masakra, jakiej dokonuje Ramiro jest przemiodna. Max Payne mógłby nauczyć się kilku sztuczek.

„HERE COMES THE CRAZY GRINGO!...“

Soundtrack z gry jest jednocześnie klimatyczny i zabawny, a przez to naprawdę świetny – powracam do niego bardzo często z niekłamaną przyjemnością. Charakterystyczne, hip-hopowe rytmy i rymy (hiszpańskie bądź angielskie z hiszpańskim akcentem) w połączeniu z naprawdę oryginalnymi podkładami tworzą niepowtarzalną mieszankę.

Na [www.delinquent.sandscope.com] możecie na żywo odsłuchać nieco kawałków Delinquent Habits – nie tylko tych z gry.

Z kolei pod adresem [www.molotovweb.com] znajdziecie muzykę i informacje o hiszpańskiej grupie Molotov – chłopaki nagrali już cztery albumy, a ich muzyka została wykorzystana choćby w świetnym filmie *Amores perros*. Teraz do listy dokonań należy im doliczyć urozmaicenie soundtracku Total Overdose. Polecam.

→I SICK SYDE DROP

Ataki można łączyć w nieprawdopodobne combosy, zabijać przy pomocy wielu rodzajów broni, także z bliska i samymi kończynami. Tak naprawdę jednak sposobów na pozbycie się oponentów jest o wiele więcej. Na drodze gracza wredne „Meksyki” ustawiły zaporę składającą się z paru półciężarówek i kilkunastu drabów uzbrojonych po zęby? Można rozejrzeć się za beczkami z materiałami wybuchowymi gdzieś nieopodal, można użyć granatów lub też w morderczym szale spróbować wystrzelać ich wszystkich tradycyjną metodą. Można wreszcie wyskoczyć w pełnym pędzie z prowadzonego samochodu, a jeszcze zanim ten w wyniku potężnej eksplozji zmiecie połowę oponentów, rozwalić przyszłe niedobitki bez dotykania ziemi. Ktoś jednak przeżył? Z pomocą przyjdą liczne Loco Moves, czyli specjalne zagrania pozwalające na efektowną eliminację dużej liczby wrogów. Golden Gun na przykład umożliwi wykonanie kilku perfekcyjnych headshotów, Tornado (moje ulubione – sprawdźcie okrzyk bojowy Cruza!) to seria obrotów i zniszczenie większości celów w zasięgu ognia, El Toro pozwoli zabawić się w taranującego wszystko byka, zaś El Mariachi to jawna zrzynka z Desperado – słynna akcja ze strzelającymi gitarami. Gdyby jednak przypadkiem, jakiś wyjątkowo wredny gringo zdołał dokopać naszemu Ramiro, może on skorzystać z funkcji Rewind, czyli cofnięcia czasu gry o kilkanaście sekund, co pozwoli na naprawienie ewentualnych błędów. Tempo akcji narzuca Combo timer, który premiuje zabijanie kolejnych banditos w jak najmniejszych odstępach czasu. Gdy dojdzie do zera, gra podlicza nasze dokonania przyznając punkty i nagrody.

→I MIDNITE SPIN

Sterowanie nie powinno nastręczać problemów już po kilku minutach gry. Wszelkich bardziej skomplikowanych zagrań można poduczyć się na strzelnicy, gdzie wypada się pobawić choćby ze względu na oczekujące tam bonusy. Total Overdose szybko wprowadza gracza w kolejne etapy doskonalenia umiejętności, które już po chwili można wykorzystywać podczas misji. Celowanie za pomocą analogowej gałki jest wygodne, a podczas spowalniania tempa gry wspomagane przez konsolę. W połączeniu z szybkimi reakcjami bohatera na wszelkie komendy pozwala na intuicyjną i bezstresową zabawę.

→I WHAT'S REAL IZ REAL

Wizualnie gra nie olśniewa, dopóki nie rzucimy się w wir walki. Wtedy nikt nie będzie zwracał uwagi na kanciastość niektórych obiektów czy też drobne błędy w detekcji kolizji. Liczy się końcowy efekt, który nawet dla postronnego obserwatora strzelanin jest naprawdę piorunujący. Ramiro biega po ścianach, skacze w zwolnionym tempie, podczas gdy kule dosięgają najbardziej zawziętych przeciwników. Animacja głównego bohatera jest doprawdy świetna, a jedyny ruch, do którego mógłbym się porządnie przyczepić, to zwykły, najzwyklejszy skok. Wygląda po prostu nienaturalnie. Projekty lokacji czy też pojazdów nie są zbyt skomplikowane, jednak Total Overdose nadrabia swoim specyficznym designem naprawdę wiele.

→I FEEL GOOD

Oprawa audio to temat na osobny akapit. Meksykański hip-hop pasuje do całej reszty gry jak ulał, kreując atmosferę totalnego rozprzężenia i świetnie ilustrując niecodzienne widoki: kury biegające tu i ówdzie, nikczemnych typów o zarośniętych twarzach z wielkimi spluwami i jeszcze większymi sombrerami na głowach, rozchwierutane traktory, wieśniaków z grabiami, a pośród tego wszystkiego Ramiro „El Loco Gringo” Cruza siejącego dookoła rozwałkę w luzackim stylu. Polecam zajrzeć na oficjalną stronę gry, by poczuć nieco tego klimatu – utwory takich wykonawców jak Molotov (do usłyszenia choćby w filmie *Amores perros*) czy Delinquent Habits to klasa sama w sobie. Głosy aktorów także brzmią świetnie (carramba!), aczkolwiek niekiedy wręcz komicznie – jeśli to było niezamierzone, prosimy o więcej takich pomyłek! Efekty dźwiękowe również trzymają fason, nie schodząc poniżej wyznaczonego (wysokiego) poziomu.

→I RETURN OF THE TRES

Nie jest powiedziane, że gdyby Total Overdose było równie rozbudowane jak GTA, było by równie dobre czy też lepsze. Ta gra jest po prostu inna i należy to docenić. Moim zdaniem, proporcje pomiędzy sekcjami, w których podróżujemy po mieście a tymi, gdzie dochodzi do konfrontacji z wrogiem, zostały idealnie wyważone. Nadmiar tych pierwszych mógłby popsuć ogólny obraz, gdyż nie są one najlepsze pomimo kapitalnych, samochodowych akcji. Esencją gry jest ostra walka, która w połączeniu z bardzo dobrą oprawą, nietuzinkową atmosferą gry i interesującymi patentami pozwoliła stworzyć produkt wart uwagi. Nie przełomowy, wyznaczający nowe standardy czy ujawniający geniusz twórców (bez żadnej ujmy dla ich dokonań). Za to bardzo oryginalny, klimatyczny, zabawny i naprawdę solidny. Total Overdose ma w sobie to coś, co momentalnie przykuwa do ekranów i joypadów zarówno hardcore'owych wyjadaczy dłużej grających niż śpiących, jak i wielbicieli szybkiej, relaksującej zabawy w niedzielne popołudnia. Szczerze polecam, także po to, żeby przekonać się na czym naprawdę polega ten cały numer z kapeluszami Meksykanów...

Oskar ■ ■

PS2 | Xbox

El Loco Gringo po prostu wymiata.

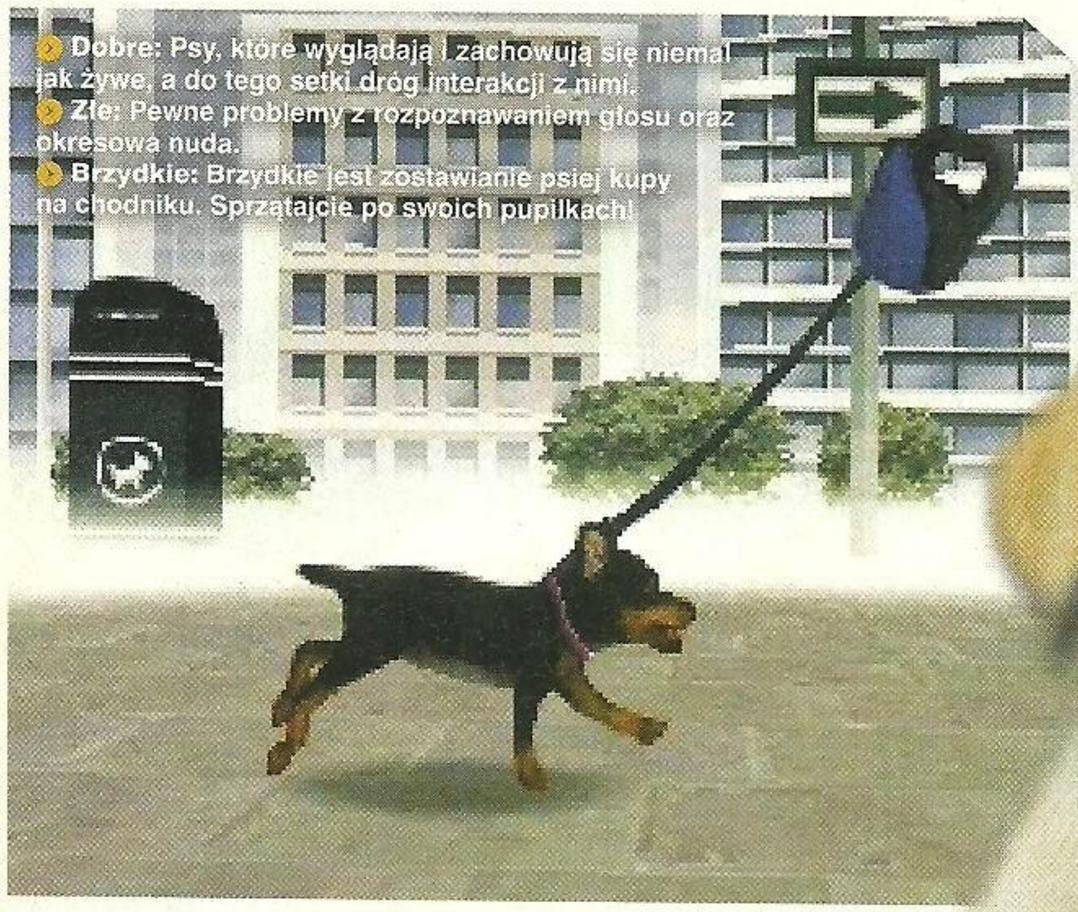
- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** SCi Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

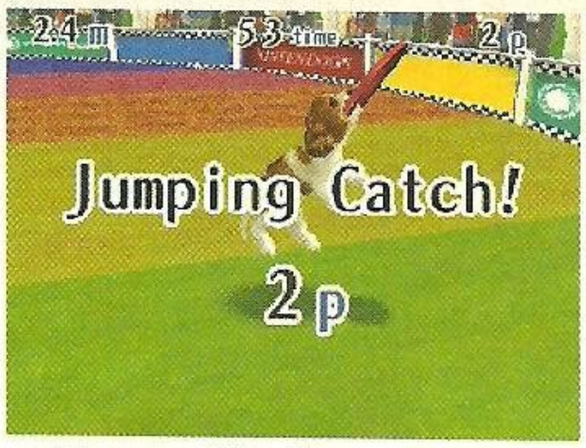
8.1

http://www.totaloverdose.com

→I Śródtytuły są tytułami piosenek z dwóch albumów Delinquent Habits – „Delinquent Habits” oraz „Merry Go Round”.



- **Dobre:** Psy, które wyglądają i zachowują się niemal jak żywe, a do tego setki dróg interakcji z nimi.
- **Złe:** Pewne problemy z rozpoznawaniem głosu oraz okresowa nuda.
- **Brzydkie:** Brzydkie jest zostawianie psiej kupy na chodniku. Sprzątajcie po swoich pupilkach!



Niewykluczone jest, że oprócz psów, Nintendo wyda również symulatory z innym gatunkami. Szczególnie, że Nintencats jest praktycznie gotowe! Jak przyznał w wywiadzie Hideki Konno (producent)...

...początkowo szefostwo nie mogło zdecydować, czy chce zrobić grę o psach, czy o kotach, tak więc oba projekty powstawały równocześnie.

NINTENDOGS: LABRADOR & FRIENDS

NOWA ŻYŁA ZŁOTA, NOWA GORĄCZKA ZŁOTA...

Nintendo można sporo zarzucić, ale jedno trzeba im przyznać: tworzą serie, które przez wiele lat sprzedają się jak szalone. Przykładów nie trzeba daleko szukać, niech wspomnę tylko Mario Party czy Pokemony. No i co tu ukrywać, Nintendogs jest kolejnym, przynajmniej komercyjnym, sukcesem firmy z Kioto. Pamiętacie zapewne szał, jaki ogarnął świat za sprawą Tamagotchi, a psy Miyamoto są ich dopracowaną, szalenie rozbudowaną reinkarnacją. Mówiąc najprościej, jest to zabawa w wychowywanie psa. Wzorem wspomnianych Pokemonów, od razu na rynek trafiły trzy wersje gry, nieznacznie różniące się od siebie. Po prostu w każdej na samym początku do wyboru są inne rasy psów i to właściwie wszystko. Oprócz recenzowanego Labrador & Friends, pojawiły się również edycje Chihuahua oraz Daschund. Jeśli jednak spędzicie przy psach wystarczającą ilość czasu, będziecie mieli dostęp do wszystkich ras.

→I WITAJ W DOMU

Zabawa rozpoczyna się z tysiącem dolarów w kieszeni, za którego część gracz kupuje swojego pierwszego pupilka. Może wybierać spośród ośmiu podstawowych rodzajów, a do tego dochodzi jeszcze płeć i różne ubarwienie sierści. Kiedy szczeniak zaaklimatyzuje się w nowym domu, przychodzi czas nadania imienia.

I tu następuje pierwsza niespodzianka, albowiem Nintendogs wykorzystuje mikrofon w najlepszy możliwy sposób, to znaczy – rozpoznaje mowę. Należy powtórzyć wybrane imię kilkakrotnie, aby potem pies zawsze na nie reagował. No, może nie jest aż tak różowo, bo zdarzają się pewne problemy. Po pierwsze, zwierzę musi nasłuchiwać, czyli patrzeć w stronę ekranu. Po drugie, wystarczy, że w tle coś hałasuje albo gracz wymówi imię zbyt cicho bądź za głośno, by pies miał go głęboko pod swoim ślicznym, puchatym ogonkiem. To samo tyczy się pozostałych komend, gdyż nie wspomniałem jeszcze, że nintendoga można uczyć rozmaitych sztuczek, które potem wykonuje na nasze słowne polecenie. Sprawia to nielichą frajdę! Zrozumiecie to, kiedy po raz pierwszy powiecie do psiaka „Podaj łapę!" czy „Leżeć!", a on to zrobi. Jest to zdecydowanie najlepszy element gry. Mimo że komendy nie zawsze działają jak trzeba, a gadanie do konsoli może diametralnie zmienić zdanie bliskich o Waszym zdrowiu psychicznym. Smaczku dodaje konkurs, gdzie ciężki trening wymieniamy na puchar i gotówkę, a zawsze istnieje ryzyko, że szczeniaczek nie usłucha. Wygrana sprawia wtedy nielichą satysfakcję.

Rozpisałem się o zabawie z mikrofonem, a to nie jedyna atrakcja Nintendogs. Oprócz wyżej wymienionego, istnieją jeszcze dwa rodzaje konkursów: łapanie dysku oraz tor przeszkód. Do obu oczywiście trzeba pupila wyszkolić – o ile rzucać dysk można mu zarówno w mieszkaniu, jak i w parku, o tyle toru przeszkód nauczy się jedynie w specjalnej sali. Zawody mają kilka klas, dzięki czemu roboty jest naprawdę sporo.

→I NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA

Wydaje mi się jednak, że wspaniałe wyniki sprzedaży Nintendogs zawdzięcza czemuś innemu. Tym czymś jest po prostu niewiarygodna animacja szczeniąt. To jak biegają, jedzą, drapią się za uchem jest urzekające. Spore znaczenie ma też wykonanie psów. O ile wszystko poza nimi prezentuje się w najlepszym wypadku poprawnie, to ich modele są wspaniałe. Zwróćcie uwagę szczególnie na oczy, które sprawiają wrażenie niemal żywych. W połączeniu z gracją, z jaką się poruszają, naprawdę łatwo się można w nintendogach zakochać. Dodatkowo psy mają swoją sztuczną osobowość i tak jeden będzie bał się niektórych zabawek lub innych psów, a drugi okaże się niezłym herosem. Frajdę sprawia nawet samo patrzenie na pupili. Jeśli ma się ich kilka (naraz max trzy, w sumie osiem, dzięki specjalnej przechowalni) naturalnie będą się ze sobą bawić, ale nawet samotnik na własną łapę trenuje sztuczki, których gracz zdążył już go nauczyć. Genialne! Osobną sprawą są zabawki, do których obsługi wykorzystywany jest touch screen naturalnie. Rozrywek jest cała masa: piłki, dyski do rzucania, skakanki, gumowe kości i tak dalej, i tak dalej. Niestety z początku jest ich niewiele, a dotarcie do nowych trochę czasu zajmuje.

Higiena ważna rzecz, w końcu nikt nie lubi zapachu mokrego psa, szczególnie w ciasnej windzie. Blee...

Mimo tego przepychu, jest jednak kilka elementów, które sprawiają, że Nintendogs nie ochrzczę mianem gry świetnej. Przede wszystkim sama forma tamagotchi nie jest idealna – zwyczajnie czasami brak tu jakiegoś bodźca motywującego albo konkretniejszego celu. Oczywiście można zdobywać medale w zawodach i to się chwali, ale mogłoby być podobnych elementów więcej. Poza tym osoby niecierpliwe raczej długo przy grze nie wytrzymają. W końcu opieka nad psem i jego wychowywanie to proces dość żmudny, choć akurat w tym przypadku do maksimum uprzyjemniony.

→I NIE NAROBI NA DYWAN

Choć jako gra psy Nintendo nie są niczym przełomowym, jest i będzie jeszcze długo o nich głośno – już na święta ma wyjść dodatek Christmas Edition. Uderzają w bardzo szerokie grono odbiorców – w Japonii i Stanach wiele osób przekonały do Dual Screena, a około połowa nabywców to płeć piękna. Myślę, że podobnie będzie u nas, gdyż Nintendogs to gra praktycznie dla wszystkich.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat N (www.swiatn.pl).

Nintendo DS — Otrzyjcie ślinę, fani Tamagotchi.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://nintendogs.nintendo.co.uk

8.1

TOCA RACE DRIVER 2

ZNOWU MAM POWÓD DO NARZEKAŃ... JAK MIŁO

Nie są to do końca narzekania na samą grę, ale niewątpliwie na dwie rzeczy, o których do znudzenia głędzę od pewnego czasu. Po pierwsze primo – na PSP ukazują się niemal wyłącznie konwersje gier z PS2. Dobre, fakt, nierzadko nawet świetne, ale zawsze konwersje. I niewiele tu zmieniają takie „jaskółki", jak Lumines, Mercury, czy Untold Legends. Po drugie primo – na starcie PSP zalały po prostu wyścigi wszelkiej maści i nic nie wskazuje, żeby ten potop miał się w najbliższej przyszłości skończyć.

Sama zaś TOCA jest konwersją najczystszej wody – nic nie wyleciało z jej zawartości, którą fani wyścigów znają już zapewne z konsol stacjonarnych. Mało tego, dodano tryby multiplayerowe, pozwalające ścigać się w bezprzewodowej sieci lokalnej z innymi fanami Race Drivera, choć podejrzewam, że spotkanie w jednym miejscu dwunastu graczy (bo tylu właśnie może maksymalnie jednocześnie konkurować w **TOCA Race Driver 2**) z własnymi egzemplarzami tej gry rozpatrywać należy w kategoriach cudu. A być może nawet Cudu. W związku z tym o wiele bardziej intrygującą sprawą jest możliwość wgrania sobie własnego soundtracku. Nie jest to jednak tak proste, jak na Xboksie – najpierw trzeba z oficjalnej strony gry ściągnąć specjalny program na PC (zwie się Exact Audio Copy) i dopiero za jego, oraz kabelka USB, pośrednictwem wrzucić do gry ulubione kawałki. I fajnie – bodajże żadna inna gra na PSP jeszcze tego nie oferuje.

→I PRZYJAZNY PORT

Co oczywiste, gra musiała wizualnie ucierpieć, choć trzeba przyznać, że i tak programiści z Codemasters stanęli na wysokości zadania i przygotowali naprawdę dobrze wyglądającą grę. Na szczególny szacunek zasługuje liczba samochodów zasuwających jednocześnie po trasie – jest ich równo dwadzieścia, a każdy całkiem ładnie wymodelowany i oczywiście ulegający deformacjom podczas stłuczek. Których, tak na marginesie, w TOCA nie brakuje – rozpychanie się na zakrętach jest jednym ze skuteczniejszych sposobów na objęcie prowadzenia. Dobra jazda też się przyda i na szczęście również pod tym względem TOCA nie zawodzi – jest niemal tak dobrze, jak na PS2, choć nadal stawiam cyfrowego krzyżaka nad ten nieszczęsny analogowy cycek. Bardzo podoba mi się zachowanie samochodów w zakrętach – świetnie da się jeździć poślizgami i, szczególnie w przypadku samochodów z napędem na tył, daje to mnóstwo radochy i satysfakcji. Szkoda, że radość zdąża przeminąć, gdy musimy czekać na dogranie się kolejnej trasy – czasy ładowania w **TOCA Race Driver 2** są czasami niemiłosiernie wprost długie.

W sumie to bardzo dobry racer – najlepszy pod względem symulacji i całkiem obszerny, ale jeżeli graliście w niego na PS2 lub Xboksie, to spokojnie możecie sobie odpuścić – nic nowego tu nie znajdziecie.

Marcellus ■ ■

■ Grafika może i czasami pochrupuje, ale poziom detali oraz to, że fury się rozwalają, w pełni to rekompensuje.

PSP — Wyścigowemu totalirazmowi mówimy nie!

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Sumo Digital
- **Liczba graczy:** 1 (12)

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1632

7.5

MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

SERIA TA SŁYNIE Z KRETYNÓW JEŻDŻĄCYCH POD PRĄD

Wiadomo – na Xbox Live spotykają się nie tylko fani uczciwej rywalizacji, ale także Ci, którzy chcą po prostu jak najbardziej uprzykrzyć życie innym graczom. A seria MotoGP nadaje się do tego jak żadna inna, a to ze względu na właściwości maszyn, którymi ścigają się fani jednośladów. Otóż, co potwierdzą wszyscy, którzy mieli styczność z dwoma poprzednimi częściami MotoGP na Xboxa, motocykle są bardzo wywrotne i naprawdę niewiele trzeba, żeby samemu się wywalić, a co dopiero, gdy jakiś koleżka z uporem maniaka jeździ pod prąd lub po prostu taranuje wszystkich, którzy nawiną mu się pod koła. Mimo tego, zabawa w MotoGP w sieci jest jednym z najfajniejszych doświadczeń dla graczy rozkochanych w przepotężnych ścigaczach lub po prostu lubiących ogromne prędkości. Ale z pewnością wymaga tolerancji dla ludzkiej głupoty oraz sporych umiejętności, bo wiele można powiedzieć o MotoGP3, ale na pewno nie to, że jest grą łatwą i przystępną. Nawet pomimo tego, że nie jest jakoś specjalnie okrutna i nie karze wywrotką, gdy tylko wyjedziemy poza tor, to i tak sterowanie potężnymi maszynami łatwe nie jest i wymaga długiego treningu. Zapewne nawet dłuższego niż w dowolnym symulatorze jazdy sportowymi furami, jak Forza Motorsport czy Gran Turismo.

→I ŻYWE SREBRO

To jak MotoGP3 wygląda jest niemal nie do uwierzenia. A w zasadzie nawet nie to, jak ładnie prezentują się motocykliści na swych maszynach i jak fachowe są tekstury podłoża, a to, jak przepotwornie płynna jest grafika. Gdybym nie wiedział, że telewizor nie wyświetli więcej jak 60 klatek, to przysiągłbym, że gra zasuwa nawet i w 120. Na dokładkę nie uświadczyłem żadnych chrupnięć, co dodatkowo podnosi mój szacunek do programistów z Climax Studios. Ale są też niestety rzeczy, które nie wystawiają im tak ładnej laurki – mam na myśli przede wszystkim AI przeciwników, które w grze stawiającej przede wszystkim na tryby online, zostało potraktowane nieco po macoszemu. Po pierwsze, zasada „gumowego AI" sprawdza się tu wręcz podręcznikowo, a po drugie – na wyższych poziomach trudności przeciwnicy w ogóle nie zwracają uwagi którędy jeżdżą; nawet nie starają się omijać naszej maszyny i bez pardonu nas taranują. A może miało to symulować zachowanie ludzi podczas gry w sieci? Jeżeli tak, to niezły to trening, a jeżeli nie, to dość frustrujący błąd.

Jest jednak w MotoGP3 całkiem rozbudowany tryb dla jednego gracza, w którym odkrywa się kolejne trasy i zdobywa punkty, za które można kupić sobie nowe maszyny, kaski, kombinezony i tym podobne. No i oczywiście nieźle potrenować sobie przed zanurzeniem się w otchłanie sieci.

Najmniej fajnym punktem tej gry jest dźwięk – soundtrack jest słabiutki i niczym specjalnym się nie wyróżnia, a warkot silników i pisk opon też jakoś specjalnie nie zachwyca. Ot, solidne rzemiosło, ale zero artyzmu. Poza tym jednak MotoGP3 z pewnością zasługuje na uwagę wszystkich fanów potężnych jednośladów, bo na Xboksie po prostu nie ma lepszej gry w „tym temacie".

Marcellus ■ ■

■ Dzięki stałym 60 klatkom na sekundę, gra naprawdę rewelacyjnie oddaje uczucie prędkości!

■ Ścigać będziemy się nie tylko po prawdziwych torach wyścigowych, ale także po trasach specjalnie wymyślonych na potrzeby MotoGP 3.

Xbox — Najlepsza, ale nie dlatego, że jedyna.

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Climax
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

http://thq.com/game.asp?1145|52045

8.5

GENJI
DAWN OF THE SAMURAI

JAPOŃSKIE DEMONY FATALNIE WSPOMINAJĄ DWUNASTY WIEK...

Jeśli wierzyć grom, przeszłość tych pokrak to ciągłe zmagania z uzbrojonymi po zęby szaleńcami, pokroju bohaterów Onimushy (gdzie Soki to największy rzeźnik-pogromca), a teraźniejszość na imię ma Dante. Nawet, jeśli istniała niewielka szansa na to, że władzę nad światem przejmie grupa Heishi, której moc pochodziła prosto od boskiego kamienia Amahagane, firma Game Republic postawiła na drodze klanu dwójkę bohaterów o zupełnie przeciwnych poglądach.

→I OKAMOTO NA POKŁADZIE!

Heishi to ugrupowanie, które powoli, acz skutecznie przejmuje kontrolę nad feudalną Japonią. Piekielni wojownicy dowodzeni przez ślicznego (i zabójczego) bishonena Kiyomori sądzą, że nic nie jest w stanie ich powstrzymać i są w tym niezwykle przekonywający. Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy Genji, ostatni klan mogący powstrzymać ekspansję zła, dostaje łomot i idzie w rozsypkę. Wydaje się, że losy kraju są przesądzone – na szczęście gdzieś tam, w głębi lasu stoi mała, zapomniana przez ludzi chata, w której mieszka Yoshitsune. Pewnego dnia chłopak dochodzi do wniosku, że pora już położyć kres terrorowi i odciąć Kiyomori łeb. Podjęcie decyzji ułatwia mu piątka żołnierzy Heishi, która składa w jego domu niezapowiedzianą wizytę. Sposób, w jaki młody Yoshitsune traktuje intruzów (odcina im kończyny i korpusy, niczym chirurg-amator), to dowód, że chłopak ma potencjał, aby zatrzymać pleniące się zło. W krwawej pielgrzymce pomoże mu Benkei, przerośnięty osiłek wymiatający podręczną kolumną! Czujecie to? Tylko w japońskim slasherze jest miejsce na dwumetrowego kolosa walczącego czymś tak niedorzecznym i genialnym! Ręczę, że szybko polubicie zarówno Benkeia, jak i jego miażdżące narzędzia pracy.

Mimo iż Genji to pierwsza gra zespołu Game Republic, momentalnie daje się zauważyć, że ekipę tworzą doświadczeni w branży programiści. Nie ma szans, żeby przypadkowi nowicjusze spłodzili grę, która wygląda równie ślicznie i pracuje tak płynnie, jak Dawn of the Samurai. Nic dziwnego. Szefem „Republiki Gier" jest Yoshiki Okamoto, mistrz wspomagający Capcom przy takich szlagierach, jak Street Fighter 2 (przełom w mordobiciach 2D), Resident Evil (definicja survival horrorów) i Devil May Cry (bez komentarza!). Jego nazwisko zawsze oznaczało wysoką jakość gier i Genji nie jest tu żadnym wyjątkiem. Misją Yoshitsune i Benkeia będzie podróżowanie po kraju, interweniowanie w problemy mieszkańców (te problemy to najczęściej zbóje Heishi), a także zrobienie wszystkiego, aby pozbawić Kiyomori dobrego humoru. I głowy.

→I DWÓCH ICH BYŁO

A więc Yoshi i Benkei, bohaterowie na tyle odmienni, że czasem wydaje się, jakby Genji było dwiema różnymi grami. Yoshi to lekki i zwinny akrobata, natomiast Ben aparycją przypomina pancerną ciężarówkę, która rozjedzie wszystko, co stanie jej na drodze. Nie ukrywam, że obu panów przygotowano bardzo starannie i nigdy nie miałem wrażenia, że historia kręci się wyłącznie wokół jednego z nich. Gra pozostawia pełną swobodę, co do preferowanej przez Was postaci. Lubicie kręcić mordercze młyny stalową kolumną? Benkei będzie pod ręką praktycznie przez cały czas. Wolicie szybkie i precyzyjne działania? Yoshitsune zawsze czeka tam, gdzie ostatnio go zostawiliście. Niewiele jest momentów, kiedy trzeba zdecydować się na konkretnego zawodnika, ale nie warto też żadnego z nich zaniedbywać. Aha, pomimo tego, że widziałem już w japońskich grach wszystko (i mam na myśli dosłownie wszystko – nawet boskiego psa z płonącym

- **Dobre:** Widowiskowe walki, rozwijanie postaci, piekielnie dobra muzyka, śliczna oprawa i animowane wstawki!
- **Złe:** Krótka, momentami strasznie trudna i męcząca. Rozdziały 1 i 3 toczą się w tej samej okolicy...
- **Brzydkie:** Brzydko postępuje Yoshitsune po zabiciu wroga – osusza swe ostrza z krwi i pędzi dalej...

Kamera! Akcja! Cięcie!

Genji to miły i uroczy slasher, ale jeśli jest w nim coś, czego warto się dobrze nauczyć. Tym czymś są ciosy Kamui, zabierające wrogom całe pokłady energii. Kamui przydaje się głównie w momentach, gdy bohatera otacza chmara nieprzyjaciół lub nie chcemy tracić cennego czasu na walkę z bossem. Jak działa Kamui? Prosto. Kiedy odpowiedni wskaźnik napełni się do oporu, wystarczy wcisnąć L1, a przeciwników oślepi blask naszego miecza. Od tej pory trzeba wykazać się dobrym refleksem, bo przeciwnicy zaczynają ślepo szarżować w stronę bohatera. W pewnym momencie, dosłownie na ułamek sekundy, pojawia się symbol kwadratu, który musimy niezwłocznie wcisnąć. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, bohater zetnie przeciwnika jednym ciosem i natychmiast zajmie się kolejnym. Jeśli nie – dostanie niezły łomot. Kamui zawsze wygląda niesłychanie widowiskowo, czy to podczas pojedynczego ataku, czy też w momencie, gdy odpiera się ataki kilku przeciwników jednocześnie. Yoshitsune lekko schodzi z linii wrogiego ataku i momentalnie sprzedaje mordercze cięcie. Omawiana technika jest oczywiście piekielnie skuteczna na wszystkich bossów, bo ucina im nawet kilkadziesiąt procent energii. Problem w tym, że w ich przypadku potrzeba jeszcze bardziej bystrego oka i refleksu. Warto się szkolić w tym zakresie, tym bardziej, że dobrze wykonane Kamui nierzadko nagradzane jest uzupełnieniem energii, magicznymi kamieniami i doświadczeniem.

Game Republic nie traci czasu. Natychmiast po japońskiej premierze Genji, firma zapowiedziała sequel – jednak tym razem, już na PlayStation 3. Akcja kolejnego Genji toczyć się będzie trzy lata po wydarzeniach kończących część pierwszą, a opiekę nad projektem ponownie obejmie Yoshiki Okamoto.

grzbietem w roli bohatera), naprawdę urzekła mnie pomysłowość, z jaką artyści zaprojektowali Yoshitsune. Białe, powłóczyste kimono, wystająca spod niego zbroja, białe miecze, długie baki na uszach oraz plątanina powiewających na wietrze warkoczy. Brzmi to cholernie kiczowato, ale wcale takie nie jest. Podobnie z demonami – słomkowe kapelusze, piły tarczowe zamiast dłoni, kimona wysmarowane niezrozumiałymi znakami – europejscy twórcy nie mają prawa nawet się do tego zbliżyć. Czasem zastanawiam się, skąd autorzy czerpią te wszystkie inspiracje, ale im mniej wiem, tym bardziej mi się to podoba. Najmniejsze wrażenie robi oczywiście Benkei. To po prostu kolejny mięśniak zakuty w stukilową zbroję, przez którą strasznie wolno biega, ale bije z siłą dziesięciu. Wierzcie mi jednak, że jest coś cholernie energetyzującego w akcjach, kiedy przy pomocy jednego gigantycznego zamachu Ben skraca o kończyny całe oddziały wrogów.

Wracając do projektów – Genji to jedna z najstaranniej wykonanych gier na PS2. Akcja często przeskakuje między wioskami, świątyniami, ogrodami, zimowymi pejzażami i do licha – nie znalazłem ani jednego brzydkiego miejsca. Duże wrażenie robi gęsta, falująca na wietrze trawa, zarośnięte drzewa, różowe płatki sakury, złote ogrody, zmieniające się pory dnia i stany pogody. To wszystko sprawia, że czas w świecie Genji spędza się naprawdę przyjemnie, choć nie jest tajemnicą, że gry zmuszające PS2 do najwyższego wysiłku, zawsze są przyjazne dla oczu.

→I NASZE MIECZE PRZECIW WASZYM GĘBOM

Piękna oprawa nie zmienia faktu, że Genji to rasowy slasher tpp – jeszcze jeden na zatkanym przez Onimushę, DMC i japońskie wynalazki rynku. Chciałbym znaleźć przynajmniej kilka argumentów, czyniących tę grę czymś głębszym i atrakcyjniejszym, niż konkurencyjne tytuły, ale nie ma na to najmniejszych szans. Zgodnie z nowym trendem w japońskich siekaczach, bohaterowie Genji opisani zostali statystykami. Są wskaźniki zdrowia, siły, odporności. Długie i skuteczne wyrzynanie koleżków z klanu Heishi prowadzi do tego, że Yoshitsune i Benkei zdobywają kolejne poziomy doświadczenia, przez co stają się jeszcze bardziej wydajni i niebezpieczni. Co ważne – z niektórych oponentów wypadają kamienie mocy (tzw. Amahagane), którymi dodatkowo wzmocnimy statystyki. Ciężko oczywiście uznać Genji za RPG, bo tych kilka wykresów niczego w fabule gry nie zmienia, dobrze jednak, że poza przecinaniem szaleńców na pół, znalazło się w niej miejsce na rozwój postaci.

Tym, co wyróżnia grę na tle Onimushy jest przemyślany system walki. Mimo iż bohatera potrafi obskoczyć nawet piętnastu przeciwników naraz, nigdy nie jesteśmy skazani na bezmózgie wyrzynanie na oślep. Duża w tym zasługa ataków Kamui, które w odpowiednio wyszkolonych i spokojnych dłoniach prowadzą do prawdziwych nieszczęść i płaczu w szeregach Heishi. Poza tym – walka w Genji przypomina taniec. Ja wiem, że dwustukilowego olbrzyma z metalowym słupem w łapie ciężko nazwać tancerzem, ale już Yoshitsune to prawdziwy wirtuoz. Kiedy zobaczycie, jak płynnie przechodzi z jednego ataku w drugi, jak zgrabnie wiruje między atakującymi go głupcami, jak zmienia pozycje, unika ciosów i okrąża przeciwników, zrozumiecie, na czym skupił się Okamoto i spółka. Dość powiedzieć, że tańczący z ostrzami Yoshi, to widowisko porównywalne do tego, jakim chwalił się dotąd Książę Persji – z tą różnicą, że ataki w Genji epatują znacznie większą mocą i brutalnością. Momentalnie daje się zauważyć, że korzenie Yoshikiego Okamoto sięgają Capcomu – jego nowa gra miejscami do złudzenia przypomina Onimushę. Pomijam nawet podobne sample dźwiękowe. Ranni wojownicy leczą się i wskrzeszają w Genji tymi samymi ziołami, zdobywają broń wyposażoną w moc żywiołów. Nie mogło oczywiście zabraknąć ataków krytycznych – jeśli uda się Wam zdzielić przeciwnika na ułamek sekundy przed jego atakiem, to rozpadnie się na kawałki już po pierwszym uderzeniu. Mocna rzecz, ale wymaga treningu i cierpliwości.

Tym, czego nie miała trzecia Onimusha, są sklepy. Kupicie w nich lecznicze zioła, amulety zwiększające wydajność, broń i wytrzymalsze zbroje. Kolekcjonerzy ucieszą się z faktu, że w świecie Genji znalazło się również miejsce dla kowala, który po zaoferowaniu mu rzadkich minerałów potrafi wykuć unikatową broń i pancerz. Genji to także swoboda – w dowolnym momencie możecie wrócić do odwiedzonych wcześniej miejsc i poprawiać statystyki przez ponowne wykańczanie mieszkających tam pechowców.

Ponadto do perfekcji niewiele brakuje muzyce. Bardzo polubiłem te kojące, orientalne motywy na lutniach i gitarach. Czasami po prostu odkładałem pada, podkręcałem głośniki i czekałem, aż dany utwór dobiegnie końca. Tak bardzo mi się podobało.

→I ALE...

Genji jest zadziwiająco krótkie. Nie mogę uwierzyć, że nowa gra pana Okamoto pękła w niewiele ponad sześć godzin! Kiedy zobaczyłem, że historia dzieli się na rozdziały, spodziewałem się ich przynajmniej sześciu, a nie trzech... Genji jest też momentami cholernie trudne i frustrujące – nierzadko odpuścicie sobie walkę z bossem, żeby wrócić do sklepu z ziołami, by po dziesięciu straconych minutach ponowić próbę. Rozczarował mnie również fakt, że rozdział pierwszy i trzeci dzieje się dokładnie w tym samym miejscu – jedyna różnica, to mroczniejsze barwy. I tyle. Nie mniej, Genji to dowód, że Game Republic wyrasta na poważnego developera, którego stać na mocarne tytuły. Genji jest też ukłonem w stronę klasycznej Onimushy – o ile jej czwarta część mocno przypomina Devil May Cry, Dawn of the Samurai przywodzi na myśl czasy, gdy pierwszy raz spotkaliśmy Samanosuke. Sześć godzin zabawy też można jakoś znieść, tym bardziej, że po przejściu gry odblokowuje się kolejny poziom trudności i nowe możliwości zabawy.

Niecierpliwie czekam na nowe projekty Game Republic, nawet, jeśli będą miały w tytule Genji i cyfrę obok.

Matt ■ ■

PS2

Genji jest tym, czym Onimusha już nie będzie!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Game Republic
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97471/Site

8.0

ULTIMATE PRO PINBALL

Nie będę pytał po co ktoś robi flippery, bo zaraz się znajdzie ich miłośnik, który stwierdzi, że skoro „proste" logiczne Lumines mogło zawładnąć naszymi umysłami, to może kiedyś uda się ta sztuka jakiemuś przedstawicielowi tego typu gier. Spoko, chętnie sprawdzę w akcji Odama, ale tylko dlatego, że zapowiada się ciekawa wariacja na temat pinballa. W przypadku Ultimate Pro nie ma niczego, co by mnie przytrzymało dłużej przy konsoli. Że co? Że jest niby możliwość dokonywania zmian parametrów stołu, w tym ustawienie kąta odbicia piłki przy tilcie, albo siły uderzenia flipperów? O rany, ale super, już lecę i kupuję tę grę. A później jeszcze postawię pomnik jej twórcom. Nie, nie ma tu nic specjalnego. Mało stołów, wszystkie ukazane z kiepskiego kąta, a na dodatek niezbyt ciekawie zaprojektowane. Nie warto w to grać. [Mielu] ■■

OCENA: 3/10 WYDAWCA: Taito

URBAN EXTREME

HAHAHA, TO DOPIERO DOWCIP, HAHA

Mówię Wam, już dawno nie miałem okazji tak mocno się śmiać, żeby rozbolał mnie brzuch, a teraz po prostu nie mogę przestać. Wszystko to za sprawą Ubran Extreme, a dokładniej, informacji prasowej dotyczącej tej gry, w której jest tyle bezczelnych kłamstw, że ciężko nie parsknąć śmiechem. Już samo stwierdzenie, że będziemy się ścigać supersamochodami, czy pojazdami wojskowymi strasznie mnie bawi – czy oni naprawdę w ten sposób mówią o tych małych, tanich resorakach? Hehehe, dobre sobie. Ale, ale – to dopiero początek. Dalej pojawia się tekst o ogromnych prędkościach i „łamaniu karku" i tu muszę przyznać rację – idzie sobie kark złamać, jak się uśnie w dziwnej pozycji w czasie, gdy te złomy na ekranie starają się rozpędzić. Jakie zawrotne prędkości? Gdzie?

Z ziemi nie pozwoliło mi wstać stwierdzenie, że w grze zawarto „ultrarealistyczną" fizykę. Tak naprawdę model jazdy jest strasznie kulawy, samochodzikami tak ostro rzuca, że często dachują, a po wbiciu się w słup furka się całkowicie zatrzymuje. Całe szczęście, że słupowi nic się nie dzieje, hahahaha, nieee, leżę i nie mogę wstać, hahaha...
[Mielu] ■■

OCENA: 2/10 WYDAWCA: Phoenix Games

BUZZROD FISHING

RANY BOSKIE! JESTEM KIOSKIEM!

To znaczy spławikiem, ale by się nie rymowało... Bohaterem BuzzRod jest kochający łowić szczur Patt. Gość nie lubi czytać książek, ale to właśnie w jednej z nich odnajduje wiadomość od dziadka – „mój mały Pati, na pewnej tropikalnej wyspie żyją ludzie czczący dziwne ryby". Znudzony nauką młodzian natychmiast udaje się w podróż w poszukiwaniu tajemniczej cywilizacji, a już na miejscu stwierdza, że w ogóle ma to wszystko gdzieś i idzie łowić. Oczywiście gubi się i zamiast rzeki odnajduje nieznane nikomu ruiny, po czym nagle przenosi się do ich wnętrza. Zaskoczony tym faktem podejmuje ważną decyzję: „będę łowić tutaj żeby się stąd wydostać". Już mogę? Dobra. Ratunku!!! To jakiś koszmar, naprawdę nie wierzę, że ktoś mógłby wymyślić tak idiotyczną fabułę.

Nie lepiej jest z samą rozgrywką. Gdy już wybierzemy odpowiednią przynętę, akcja przenosi się pod wodę, gdzie obserwujemy otoczenie (Atak Ogromnych Pikseli 3) i delikatnie kręcimy kołowrotkiem, tak żeby ryby zaczęły się interesować przynętą. Gdy już „wezmą", trzeba odpowiednio wyginać wędkę i już, to wszystko, ryba złowiona i można z czystym sumieniem wyrzucić płytę z grą przez okno.
[Mielu] ■■

OCENA: 2/10 WYDAWCA: Starfish

SPINDRIVE PING PONG

NA BOK, VIRTUA TENNIS!

Tak, wiem. Nie daliście się nabrać. Spin Drive nie ma szans odciągnąć kogokolwiek na dłużej od wspaniałego tenisa Segi. Śmiem wątpić, czy w ogóle znajdzie się chętny, by skazić swoją konsolę taką szmirą, a w ogóle to powinienem miesiąc w kamieniołomach pracować za karę, że pozwoliłem sobie użyć nazwy Virtua Tennis w recenzji takiego śmiecia.

Do zawodów staje ośmiu zawodników, a dwóch czeka na odkrycie i do tego właśnie sprowadza się ich rola – już zawsze będą czekać, bo nikt nigdy ich nie odblokuje. Pewnie nawet ich tam nie ma, ale kto by miał siły to sprawdzić? W sumie może i bym znalazł, ale zupełnie nie mam pojęcia, jak w to coś grać. Jeśli idzie o pierwsze pięć meczów, granych do jedenastu punktów, udało mi się wszystkie przegrać. Cztery do zera i jeden do dwóch. Rozpraszała mnie paskudna oprawa. Drugim ciosem okazały się trzy dźwięki (okrzyk publiczności i to, co wydają z siebie podczas uderzeń panie i panowie), których zmuszony byłem w kółko słuchać. Trzecim i zarazem ostatnim powodem połamania płyty z grą okazało się sterowanie. Po prostu nie da się opanować sterowania w Spin Drive przez co najmniej pół godziny. Zresztą po co ja się produkuję, do wora z tym. [Mielu] ■■

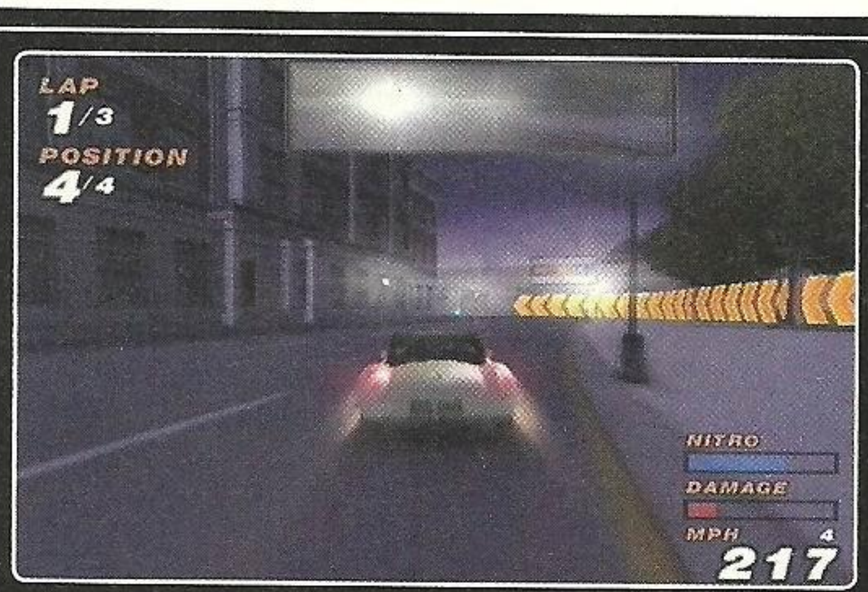
OCENA: 3/10 WYDAWCA: Xplosiv

ALARM FOR COBRA 11: POLICE PURSUIT

TO JUŻ PRZESTAŁO BYĆ ŚMIESZNE

Nie wiem jakim prawem Midasy wypuszczają na rynek grę aż słabą, a nie beznadziejną, uniemożliwiając mi tym samym miażdżącą krytykę. Widać, rację miał ten, kto powiedział, że nic nie trwa wiecznie, a po He-man: Defender of Grayskul (dlaczego w ogóle znam taki tytuł?), który okazał się być nie-aż-tak-strasznie-skopanym tytułem (dlaczego w ogóle w niego grałem?) i zarobił u mnie 4.0 (dlaczego w ogóle pojawiła się w N+ jego recenzja?) jasne staje się, że nastał kres ery, gdy Midas kojarzył się z megacrapami i nadchodzi czas zwykłych crapów.

Alarm for Cobra 11 opowiada o gliniarzu, który ścigając się z przestępcami swoim kanciastym, złożonym chyba z trzydziestu polygonów, samochodem zdobywa ich przyjaźń, a następnie rozbija ich siatkę od środka. Autorzy przygotowali pakiet misji i umieścili akcję w czterech miastach – Kolonii, Berlinie, Paryżu i Nowym Jorku, co oznacza, że ujrzymy zarówno wieżę Eiffela, jak i znaną miłośnikom Love Parade Statuę Zwycięstwa. Zabawę rozpoczyna przejazd na czas, później jest kilka wyścigów i na koniec trzeba jak najmocniej obić uciekający pojazd.

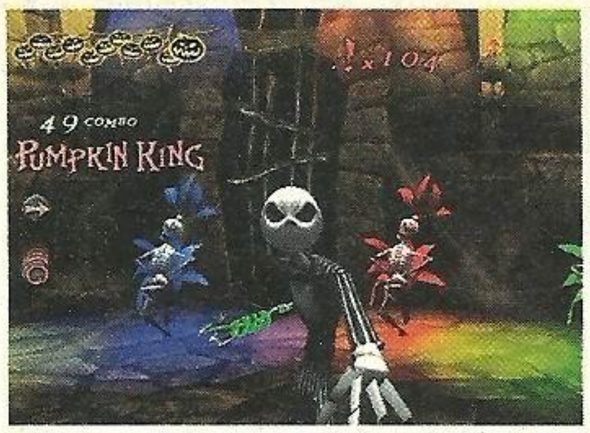


Niczym zaskakującym w przypadku Midasów nie są ani okrutne zwolnienia animacji, oszczędne pod względem ilości polygonów modele pojazdów i ogólnie całość otoczenia, a także stosunkowo mała liczba samochodów na ulicach miast. Ale już to, że pop up dotyczy tylko furek (niewidzialny samochód pojawił się znikąd, uderzył we mnie i zniknął), a nie otoczenia, które płynnie się dorysowuje jest złym znakiem. Czyżby Midas podkręcił śrubę? Czy ja naprawdę widzę bloom trochę gorszy niż ten w Ridge Racer na PSP?

Napisałbym, że model jazdy jest całkiem niezły, ale aż się boję konsekwencji takiego stwierdzenia. Na szczęście nie jest aż tak różowo, bo jak się jedzie te 120 mil na godzinę po mieście, to w ogóle tego nie czuć, a jeszcze gorsze są zderzenia, bo po nich samochód uparcie odwraca się tyłem do kierunku jazdy.

Ogólnie gra jest krótka i słabiutka, ale jakimś cudem wybiła się ponad poziom Midasów. Szok, horror. [Mielu] ■■

OCENA: 4/10 WYDAWCA: Midas



Popatrz jak niewielkie przestrzenie obrabia konsola. Swobodnie mogłoby być ładniej.

W grze spotkasz wszystkie najważniejsze (i mniej ważne także) postacie z niesamowitego filmu Tima Burtona. Podobało się? To szykuj się na jego najnowszy film *Gnijąca panna młoda*.

Dobre: Świetny klimat filmu i doskonale odwzorowane postacie. Muzyka nie do przebicia.
Złe: Słabiutki system walki. Nauczyłem się go z przymusu, więc się da. Ale trzeba się wykazać cierpliwością. Brak możliwości obracania kamery.
Brzydkie: Przy tak małych przestrzeniach, można by spokojnie poprawić grę graficznie.

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS OOGIE'S REVENGE

PRZECIĘTNY MĘŻCZYZNA ZJADA W CIĄGU ROKU 33 TONY JEDZENIA

To tyle ile waży sześć słoni. Całkiem nieźle, prawda? A dziś opowiem ci na dobranoc bajeczkę o Jacku, który nie musiał jeść wcale, bo od dawna był martwy i zimniutki jak kamień. Jack jest bohaterem filmu pana Tima Burtona. Film opowiada o miasteczku, w którym żyją różne strachy, straszące takie dzieci jak ty. Są w miasteczku czarownice, są clowni z rozprutymi brzuszkami, są stężałe ciałka dzieci z pozaszywanymi oczkami. I żyją sobie wszyscy razem.

Ponieważ film pana Burtona był kukiełkowy, a wszyscy byli zrobieni ze szmatek, jeśli wypadały komuś jelitka, to były one też wełenkowe. Śmieszne, prawda? No i firma Capcom postanowiła wydać grę o bohaterach tego filmu właśnie. Główną postacią jest tam Jack. Chudy jak szpileczka strach na wróble z głową z dyni. Wszyscy lubią Jacka, bo jest on wrażliwy i sympatyczny. A w dodatku ubiera się elegancko w smoking. Jack ma też nową zabawkę – dostał dopiero co gumową łapkę, którą może ciskać przed siebie i przyciągać przedmioty. Też chcesz taką? Dobrze. Kupimy ci.

Ale nie wszyscy w miasteczku są grzeczni. Jest kilku krnąbrnych mieszkańców, którzy próbują uprzykrzyć życie innym. Trójka wyjątkowych łobuzów przywołuje Oogie Mana, który z kolei przyciąga za sobą obrzydliwe szkielety, a na domiar złego uprowadzają oblubienicę Jacka. Tego już za wiele! Jack wyrusza skarcić kogo trzeba, po drodze zgarniając z grobu swojego nabrzmiałego od gazów gnilnych, zdechłego psa i radząc się co do dalszej trasy drzewa wisielców (z którego wisielcy chwilowo uciekli, bo nie są zbyt odważni). I w grze **Tim Burton's Nightmare Before Christmas Oogie's Revenge** będziemy pomagać Jackowi przywrócić harmonię w miasteczku. Co Ty na to?

→I NA DOBRANOC, DOBRY WIECZÓR

Klimat, musisz przyznać, w sam raz na dobranockę. Film pana Burtona zresztą świetnie się do tego nadaje. To prawda, wyobrażam sobie, że można by zrobić to wszystko bardziej plastycznie, bo jak się tak patrzy na ekran – ani tam filtrów jakichś, ani specjalnie wielkich przestrzeni. Wręcz przeciwnie, ludziki biegają w bardzo ograniczonych alejkach i za daleko nie mogą harcować, bo zawsze zahamuje ich jakaś ściana. Stąd też mogłoby być lepiej, ale i tak wygląda fajnie.

Znacznie lepiej z muzyką, wiesz? Cała została wzięta z filmu pana Burtona. Są więc wesołe piosenki lecące w tle, a śpiewane chórkami różnych postaci. Są poprzerabiane kolędy. Wszystkie za to mają superowe teksty i jak będziesz się ładnie uczył angielskiego, to boki zerwiesz odczytując podpisy (bo można sobie je włączyć).

Ponieważ Nightmare Before Christmas jest przygodówką, to wiadomo, że będziemy trochę się bić z potworkami, a trochę szukać rozwiązań zagadek. Trzeba będzie znaleźć kluczyk, albo kogoś, kto otworzy drzwi, albo uratować kogoś, albo poszukać podpowiedzi. Zagadki są dość proste, a taka mądrala jak ty na pewno sobie z nimi poradzi. Tym bardziej, że wszystkie „używalne" w świecie miejsca są dokładnie oznaczone. No więc śpij spokojnie. Aha! Jeszcze nie śpij!

→I ACH ŚPIJ, KOCHANIE...

Musisz jeszcze wiedzieć, że gra o Jacku ma bardzo rozbudowane menu! Główny bohater wyszukuje całe wagony przedmiotów, które można sprzedawać, używać w różnym celu i wymieniać. Można na przykład znajdować dynie do powiększania sobie paska energii, można znajdować kropelki do wzmacniania czasowego naszej gumowej łapki. W menu rozpisano także informacje o wszystkich osobach, które spotkaliśmy podczas naszej podróży w miasteczku, a nawet o możliwych akcjach specjalnych, jakie jest w stanie wykonywać Jack.

Bo musisz wiedzieć, mój skarbie, że Jack może rozpruwać brzuszki przeciwnikom na wiele sposobów. Może dźgać ich szpikulcem z utwardzonej gumy. Może też chwytać i rzucać przed siebie. Może także złapać, zakręcić nad głową i przywalić jednym brzydkim panem w drugiego brzydkiego pana tak, że aż kości się posypią z obu. Może też nawet zakręcić się w kółko i porazić wszystkich dookoła. Żeby tego dokonać będziesz musiał się lekko spiąć, bo trzeba zrobić dwa pełne kółka prawą gałką i wcisnąć kwadrat. Sporo roboty. Od rozprurwania brzuszków wrogom dostaje się punkty, bo zabiera się im duszyczki, wiesz? I duszyczki można wymieniać w sklepiku. Szkoda tylko, że walka jest tak wstrętnie rozwiązana. Panowie autorzy od systemu walki chyba się mało uczyli troszkę, wiesz? Mało się uczyć jest be, bo potem robi się takie gry. Jack robi zamach gumową łapką i nie wiadomo nawet gdzie celuje, a jak zgarnia wroga, to nie wiadomo gdzie rzuci i czy w ogóle. A jeszcze ma takie opóźnienie po nietrafionym ataku, że zwykle zdąży dostać parę razy ostrym narzędziem w głowę, zanim cokolwiek damy radę naprawić. Trudniej jeszcze robi się kiedy spotykamy w grze bossów. Wtedy Jack za udane combosy zbiera nutki. Jak ma nutek dużo, to może zrobić super atak, ale zanim to nastąpi **Tim Burton's Nightmare Before Christmas Oogie's Revenge** zamienia się w grę muzyczną i trzeba nadążać za wylatującymi symbolami przycisków na joypadzie, wciskając je wedle lecącej w tle muzyki. Rozbudowana gra, jak widzisz, prawda?

Jeśli więc lubisz takie rzeczy, nie widzę przeciwwskazań do zabawy. Jak kiedyś może wyjdziesz z naszego szpitala, kupisz sobie taką ładną grę. Tymczasem śpij, a jutro pani doktor hipnozą wyciągnie z ciebie informacje, gdzie zakopałeś te wszystkie trupy.

Grabarz ■ ■

PREZENTY DLA JACUSIA

Na obrazku widzisz Jacka wykonującego swój firmowy „kręciołek". Bardzo mało rani on przeciwników, nawet jelitka im nie wypadają, ale za to przyciąga do siebie wszystkie wyciśnięte z wrogów fragmenty dusz. Warto więc od czasu do czasu wykonać ten ruch. Po wtóre świetnie nabijają się punkty za combo. Na koniec można wylosować jakąś niespodziankę: odnowienie energii, dopakowanie gumowej łapki, albo nawet zwiększenie miernika energii.

PS2 | Xbox — Świetny klimat, gorsza grywalność.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Buena Vista G.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

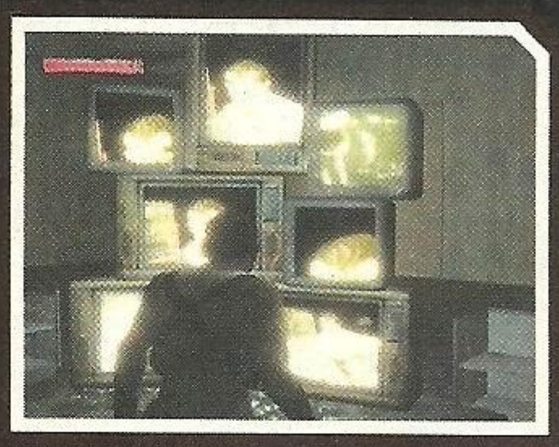
http://www.oogiesrevenge.com

7.1

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

KRWAWA RZEŹNIA W KLIMACIE HORRORU. CZY MOŻE BYĆ COŚ LEPSZEGO?

Sprawa wydaje się prosta. Jeśli pierwsza część gry zdobywa wysokie oceny i zyskuje sympatię graczy, to nie ma powodu żeby nie zrobić sequela. Tak przynajmniej może to wyglądać ze strony wydawcy – wystarczy dać ludziom więcej tego samego i w prosty sposób po raz drugi napchać sobie kieszenie kasą. The Suffering może nie jest tytułem zajmującym w świadomości fanów horrorów miejsce na równi z Silent Hill, ale i tak ma wielu zagorzałych zwolenników gotowych z otwartymi ramionami powitać kontynuację przygód Torque'a. Midway o tym wie i dlatego przygotowało Ties That Bind, czyli dalsze losy chłodnego bohatera z kozackimi bokobrodami. Niestety okazało się to wcale nie takim znowu dobrym pomysłem. Trzeba było słuchać Banana, gdy mówił, że sequel nie jest potrzebny.



RODZINY SIĘ NIE WYBIERA

Torque ma oczywiście wielu przyjaciół, którzy cieszą się jak dzieci na jego widok. Taki na przykład doktorek odpowiedzialny za te wszystkie maszkary – kontaktuje się z bohaterem przez porozrzucane po okolicy telewizory i przedstawia mu swoje nowe dzieła, podpowiadając przy tym, jak można je zabić. I cieszy się widząc, jak biedny Torque walczy z nimi. Prawdziwy szajbus, jakiego po prostu nie mogło zabraknąć w grze z takim klimatem.

→| WIĘCEJ TEGO SAMEGO

Być może nasz owocowy przyjaciel nie bardzo potrafił wyobrazić sobie, co nowego mogłoby się znaleźć w kontynuacji przygód Torque'a, a może przeczuwał, że takowa może zawierać tylko i wyłącznie więcej tego samego. Nie wiem jak było, wiem natomiast, że w ciągu roku, jaki minął od ukazania się części pierwszej, największą zmianę stanowi możliwość biegania po mieście, a więc, teoretycznie, otwartym terenie. Teoretycznie, bo i tak do większości domów nie da się wejść, a każdą inną, niż przewidzianą przez autorów drogę zagradzają przeróżne śmieci, płonące samochody lub dziury w ziemi. Zabawa jest zatem bardzo liniowa i nie ma szans na to, by sobie pobiegać po pełnym potworów mieście, tak jak to ma miejsce chociażby w Silent Hill 2.

A skoro już o tym mowa – akcja toczy się w Baltimore, spokojnym portowym mieście, które okazuje się skrywać kilka mrocznych tajemnic. Można się o nich dowiedzieć z porozrzucanych tu i ówdzie strzępków pamiętników kilku osób – jest to bardzo ciekawa i mroczna lektura i naprawdę warto się z nią zapoznać. Oczywiście nie ma takiej potrzeby, bo grę spokojnie można przejść bez zagłębiania się w tajemnice miasta, ale na pewno w ten sposób lepiej wczujecie się w klimat.

Wracając jednak do wcześniejszej myśli – złośliwi mogą powiedzieć, że zmieniono jedynie rozmieszczenie wskaźników zdrowia i amunicji. I będą mieli sporo racji. Długo trzeba też czekać, by spotkać nowych przeciwników, a ciekawe jest to, że po raz drugi nie udało się autorom do samego końca utrzymać atmosfery. Jeśli przez kilka sporych poziomów rzadko spotyka się jakiekolwiek mostrum, tak później jest ich zatrzęsienie, a horror zamienia się w radosną jatkę.

→| MÓJ ŚWIAT JEST CHORY

Ties That Bind, podobnie jak poprzednia część The Suffering, jest w wielu momentach podobny klimatem do Silent Hilla. Torque nosi przyczepioną do klaty latarkę (trzeba uzupełniać baterie!), zewsząd dochodzą niepokojące głosy, muzyka składa się z dziwnych, szarpanych dźwięków, a przeciwnicy wydają się niesamowicie przerażający do momentu, aż wreszcie nie pojawią się w zasięgu wzroku. Jednakże, mimo wielu elementów od razu przywodzących na myśl nieśmiertelną serię Konami, dzieło Midway zachowuje wyraźną odrębność i tożsamość.

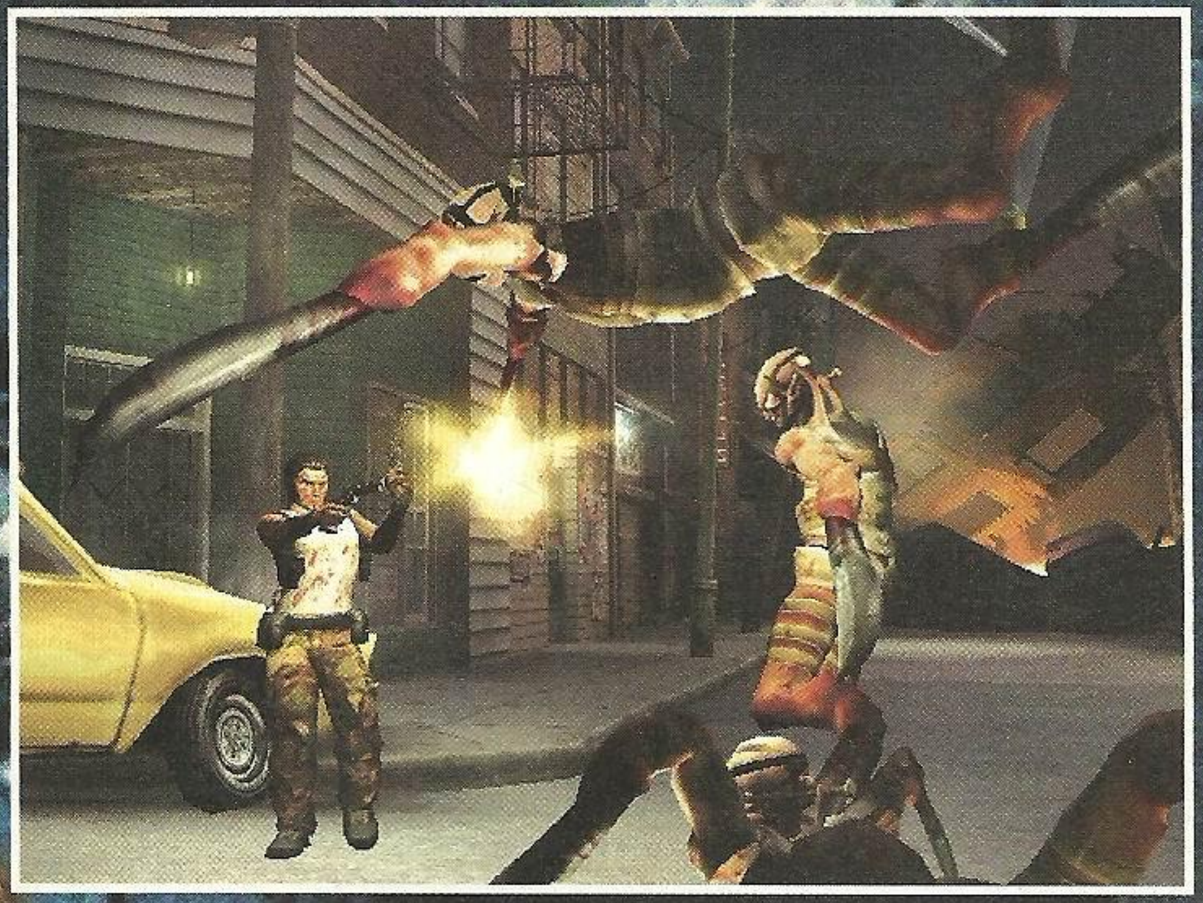
Głosy postaci dobiegają jakby zza ściany, a wizje nękające T są rozmazane. Gość chyba do końca nie jest normalny. Chyba? Nie tam, na pewno!

Torque wciąż widzi zamordowaną rodzinę i są to naprawdę niepokojące obrazy. W opuszczonym mieszkaniu bohatera duchy dzieci ganiają się po pokojach, a w głowie bohatera brzmi głos żony nawołującej go do sypialni. Czy muszę dodawać, że ona leży tam martwa w kałuży krwi? Klimat tego miejsca potęguje przejeżdżający metr obok domu pociąg – naprawdę można dostać zawału, gdy po jednej z wizji bohatera całe mieszkanie zaczyna się trząść z powodu pociągu gnającego z ogromną prędkością. A za chwilę dzwoni telefon i nie zdziwcie się, gdy podniesiecie słuchawkę, a dziecięcy głosik zapyta „daddy?".

Takich momentów w grze jest dużo więcej. Gdy Torque idzie kanałami nagle przed oczami pojawia mu się obraz ciał jego najbliższych unoszących się na wodzie. W ogóle, gdy T zobaczy jakiś przedmiot, często widzi, co się działo z jego właścicielem. Na przykład leżąca na ziemi gitara wywołuje wizję młodego grajka okrutnie kopanego przez jakichś chuliganów. Baltimore jest miastem zła i dosłownie na każdym kroku da się to zauważyć.

Po tych wszystkich wizjach ciężko uznać Torque'a za zdrowego psychicznie. Na pewno nie chciałbym być w jego skórze, szczególnie, że czasem po prostu przez ułamek sekundy widzi on jakąś dziwną rzecz, potwora, czy miejsce, a w uszach rozlega się wrzask lub trzask. Jeśli oglądaliście The Ring wiecie, że najstraszniejsze były momenty, w których na ekranie pojawiała się na krótką chwilę twarz ofiary długowłosej bohaterki. I tutaj też to działa. Spokojny spacer nagle przerywają różne widoki i dźwięki – trwają zaledwie ułamki sekund, ale pojawiają się w najmniej oczekiwanych momentach i po prostu ciężko zachować spokój.

- **Dobre:** Głosy, wizje bohatera, klimat i projekty postaci.
- **Złe:** Zbyt mało świeżości, zbyt mało nowości.
- **Brzydkie:** Za proste modele niektórych postaci i broni.



■ Bohater może nosić tylko dwa typy broni naraz. Colty, shotgun, uzi, a może granatnik? Wybór należy do Was.

→| WŁADAJĄ NIM POTWORY

Czasem na ekranie pojawia się obraz dzikiego zwierzęcia (pies, a może wilk), które właśnie rzuca się na szyję ofiary. Tak się składa, że to gracz jest ofiarą, więc widać dokładnie wszystkie kły mające za sekundę wbić się w miękkie ciało. Zaraz po tym okazuje się, że przed bohaterem stoi rozwścieczona bestia i chce go zabić. Takie momenty naprawdę potrafią przyprawić o zawał serca. Podobnie, jak zgrzyt sunącego po ścianie ostrza, oznaczający, że zbliżają się kolejni popaprani przeciwnicy.

Goście z ostrzami zamiast przedramion i piszczeli są Wam z całą pewnością doskonale znani z poprzedniej części gry. I choć nie stanowią większego zagrożenia, a raczej służą za mięso armatnie, to niemniej jednak człowiek lepiej się czuje, gdy już je widzi, a nie tylko słyszy. Oczywiście powracają inne znane z poprzedniej części stwory, jak chociażby wyłażące z kałuż krwi dziwolągi z wbitymi w ciało ogromnymi strzykawkami. Znalazło się też miejsce dla kolesi z długimi i ostrymi jak brzytwa batami zamiast rąk. A może to po prostu druty kolczaste? Nie wiem, w każdym razie większość stworów jest dobrze znana, co niestety jest sporym zawodem. Mimo to projekty przeciwników bardzo przypadły mi do gustu. Płonące „coś" składające się z ciał dwójki małych dzieci, czy ogromni kolesie z ciężkimi karabinami maszynowymi na plecach po prostu rządzą. Jeśli miałbym marudzić, to przyczepiłbym się do pająkowatego stwora, który jest o tyle niemiły, że część odnóży trzyma uzi, a w dwóch innych ma shotguny. Naprawdę ciężko się kłócić z takimi argumentami. Generalnie jednak wszystkich można zabić.

Czasem jednak zdarzają się problemy, a to dlatego, że w pewnym momencie przeciwnicy atakują jedną wielką chmarą. Jest ich po prostu zatrzęsienie i ciężko przeżyć na niewielkiej ilości życia. A buteleczek ze zdrowiem też zbyt wielu nie ma. Co ciekawe, najtrudniej przetrwać walkę nie z kilkunastoma dziwolągami, a z uzbrojonymi ludźmi – tajemniczy łowcy ścigają bohatera równie zaciekle, co najstraszniejsze potwory i są po prostu bezlitośni. Klątem twórców za akcję, w której trzeba było najpierw zabić upierdliwe pokraki, a później walczyć z kilkunastoma żołnierzami dosłownie spadającymi na głowę pana T. Na dokładkę cała akcja miała miejsce w niewielkim, zamkniętym pomieszczeniu, co wyjątkowo utrudniało zabawę.

Podobnie jak w poprzedniej części, zdarzają się momenty, kiedy to przeciwnicy stale się odradzają i trzeba po prostu znaleźć wyjście sprytnie schowane przez twórców gry, lub też sobie je zrobić – wystarczy odszukać lekko pękniętą ścianę i dokonać transformacji w wielkiego, złego stwora, a następnie rozbić mur. Torque może przemienić się w taką maszynę do zabijania, gdy napełni się specjalny pasek, ale musi zdążyć się odmienić nim wskaźnik osiągnie zero, bo oznacza to natychmiastową śmierć.

→| DOBRY MORDERCA, ZŁY MORDERCA

To, w jakiego stwora zamieni się T, zależy od dokonywanych wyborów. Jeśli całą grę bohater będzie wszystkich mordował (po każdym zabójstwie niewinnego pojawia się na chwilę obraz zakrwawionej wanny), jego drugie wcielenie będzie okrutne i wyjątkowo silne. W przeciwnym razie zadowolimy się trochę spokojniejszym potworem. Dokonywane wybory oznaczają też różne zakończenie historii, podobnie jak w pierwszej części. Żona zawsze będzie prosić T, by nie zabijał niewinnych, za to pewien gość, którego zapewne skojarzycie, jest jak złośliwy diabeł kuszący bohatera, by mordował bez mrugnięcia okiem.

Nie ma co ukrywać, że Ties That Bind jest grą brutalną. Przez chwilę nie wierzyłem, że człowieka, który rozwalił sobie łeb strzałem z shotguna pokazano kilka razy z różnych ujęć kamery, gdy krew nadal obficie sikała z tego, co zostało mu z głowy. Jeśli nowa generacja konsol przyniesie lepszą grafikę, to ja nie chcę takich scen w grach. Od razu się człowiekowi robi niedobrze.

→| PIĘKNY I BESTIA

Oprawa dźwiękowa Ties That Bind jest naprawdę dobra – niepokojące dźwięki, wrzaski mordowanych i całkiem niezłe, choć nie rewelacyjne odgłosy towarzyszące strzelaniu. Lektorzy też niczego sobie. Wszyscy z co bardziej wrażliwymi uszami powinni za to uważać na liczne przekleństwa. Znacznie mniej przypadła mi do gustu grafika. Tekstury są oszczędne, a większość pomieszczeń, budynków i ulic jest do siebie podobna. Animacja trochę rwała się przy obracaniu głową w trybie fpp, który według mnie jest bardzo przydatny – dużo lepiej się celuje niż w tpp i przez to odrobinę łatwiej gra. Za to bieganie po średnio ładnych miejscówkach, otwieranie drzwi i skakanie po balkonach wygodniejsze jest, gdy widzi się świat zza pleców bohatera.

Otwarte miejscówki nie urzekają wyglądem, są ciemne i często zamglone, lub zadymione. Latarka też nie oświetla ich w jakiś oszałamiający sposób, co trochę mnie zawiodło. Spodziewałem się lepszej oprawy, a jest jakoś tak... nieświeżo. Proste modele postaci i powtarzające się elementy otoczenia trochę mnie zraziły. Użyto kilku ciekawych filtrów, chociażby podczas zamiany w potwora – obraz staje się ziarnisty, a kolory ograniczają się do szarego, lekkiego niebieskiego i czarnego.

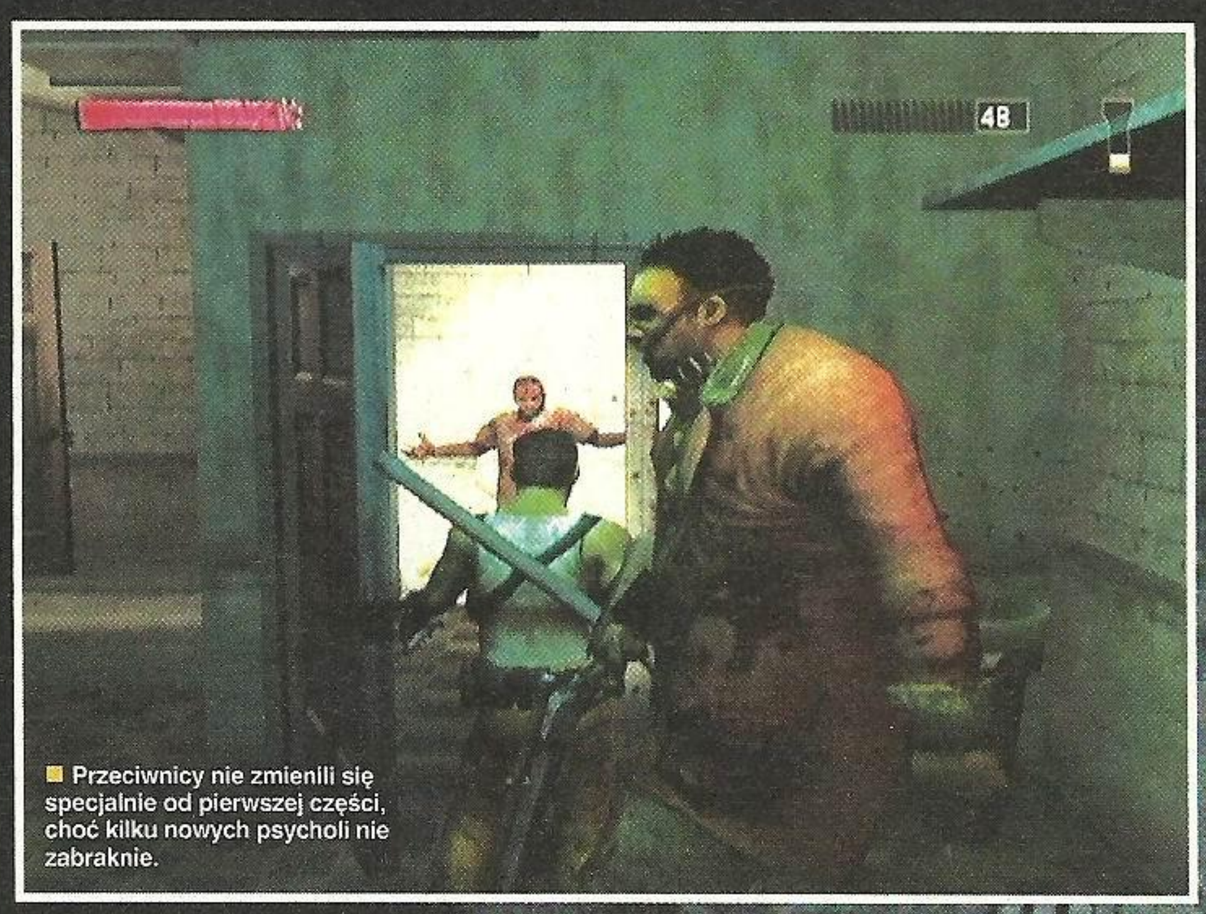
CICHE WZGÓRZE BALTIMORE

Historia została tak przedstawiona, żeby osoby nie znające pierwszej części gry spokojnie mogły ukończyć Ties That Bind, bez potrzeby zapoznawania się z poprzednim The Suffering. Co ciekawe, twórcy chcieli zrobić grę pokazującą ciemną stronę „duszy" małego miasteczka i po prostu potrzebowali bohatera pasującego do takiego demonicznego miejsca. Widzicie, Torque znalazł się w Baltimore przez przypadek, jako ofiara. Po prostu idealnie nadaje się do tego typu gry. Biedaczek, zwariowanych ma ojców.

→| FINISH THEM QUICKLY

Jeśli czytając powyższy tekst nie wyłowiliście zbyt wielu nowych informacji w stosunku do poprzedniego Sufferinga, to sami rozumiecie, że niewiele się zmieniło. Fajna, trudna, z niesamowitym klimatem. Co prawda miejscami trochę brzydka, ale jakby nie było – bardzo dobra. Można zagrać, ale kolejnej takiej samej części już nie przeżyję.

Mielu ■ ■



■ Przeciwnicy nie zmienili się specjalnie od pierwszej części, choć kilku nowych psycholi nie zabraknie.

PS2 | Xbox | PC

Horror + rzeźnia = mieszanka doskonała.

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Surreal
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5

http://sufferingtiesthatbind.com/

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

WIESZ JUŻ, ŻE ŁATWIEJ ZOSTAĆ PIERWSZYM, NIŻ NAJLEPSZYM

Tak ci powiadam, młody gringo i tej wersji się trzymaj. A łapiąc za spluwy w grze Darkwatch przypomnisz sobie o tym po raz kolejny. Raz to dlatego, że pisaliśmy już o tym tytule w numerze z sierpnia i jeśli tego nie pamiętasz, to albo jesteś bardzo młody, albo pijany grizzly kopnął Cię w głowę i z lekka nadszarpnął pamięć. No, no – nie denerwuj się tak. Jest też drugi powód. Zapytaj najstarszych Indian, a powiedzą ci, że nie było dotychczas wśród gier na konsolę takiego połączenia: horror i Dziki Zachód. Ktokolwiek będzie teraz chciał te dwa gatunki skumotrować, narazi się na porównanie do Darkwatch. Ktokolwiek wspomni Darkwatch, zaraz powiedzieć musi o gościu, którego nazywali Jerycho Cross. A miał koleś przerąbane.

→| POCIĄG DO NIEŚMIERTELNOŚCI

Cross buszował nieco przy torach. Jednej nocy potrafił sam opędzlować dwa pociągi. Nie wiadomo skąd się wziął i jak zaczął. Ale, do cholery, skończył słabo. Nie przebierając w kwiecistych zdaniach wybrał zły pociąg. A z szafy pancernej, w której spodziewał się znaleźć nieco mamony na spokojną emeryturę, wyskoczył na niego Lazarus: demon, bydle nie z tej ziemi. Poraził Crossa jakimś świństwem i pokręciło chłopaka jak kota w pralce. Dalej już tylko od porażki do porażki. Zagrasz w Darkwatcha – zobaczysz. Proces przemiany nie był błyskawiczny, ani bezbolesny. Chłopak próbował walczyć o tożsamość, coś wskórać, ale Lazarus wysyłał przeciwko niemu kolejne i kolejne hordy swoich popaprańców. Darkwatch to głównie historia o tym, jak Cross podjął próbę nie spartolenia swojego życia do końca. Bez względu na to, czy było to życie pozagrobowe, czy nie. Darkwatch to też opowiastka o tym, że Cross może zbawić twoją duszę, nawet jeśli będzie cię to kosztowało życie. Taki już chłopak jest. Prosty. I nic na to nie poradzisz.

→| ŻNIWIARZ SMUTKU

Masz rację. Sam to on by tam skończył jak krowa w fabryce kotletów. Ma znajomków, a zwłaszcza jedną gorącą lalę. Lala na co dzień walczy z takimi szatańskimi przekrętasami jak Cross, ale do Jerycha ma słabość. Lekko mu pomaga, kieruje. Inspiruje pewnie też trochę, bo trzeba powiedzieć, że ma babka czym odetchnąć. Jest też członkiem organizacji Darkwatch i cała gra rozbiega się o to, żeby Jerycho dotarł do serca tej organizacji, przestał być tropiony przez Lazarusa, a w ogóle rozprawił się z wszystkim tym, co nie powinno się rozkopywać i wyłazić na powierzchnię ziemi. Ta psia morda Lazarus namnożył, powiem ci, swoich parobków. Ożywił zwłoki martwych kowbojów, Indian i diabli wiedzą czego jeszcze. Po co? Kto go tam wie. Pewnie chciał jak zwykle zagarnąć pustynię dla siebie. I niech mu już tak będzie. Nie musi być w tym przecież głębokiej filozofii. W końcu to gra o strzelaniu, nie jest tak? Skoro ich jednak obudził, mógł tchnąć nieco mózgu w te gnijące szczapy. Najwidoczniej zapomniał.

W Darkwatchu nie ma czegoś takiego jak inteligencja sztuczna. Przeszedłem dwakroć całą przygodę z Jerycho Crossem i powiadam, że gdyby taboretowi dać możliwość poruszania się, miałby szansę być mądrzejszym od wrogów Crossa. Powiesz mi zaraz, mądralo, że to taka gra. Mięso armatnie leci na ciebie w niepoliczalnych ilościach, a Ty po prostu przedzierasz się przez tłum. Może i tak. Przerażające jest to, że jeśli pojawi się wróg, co to nie biegnie wprost na ciebie, a zamiast tego idzie w bok i kuca, masz go za geniusza. Głupota. W krainie ślepców jednooki jest królem. Stąd też prawdziwe mistrzostwo w Darkwatch, co pewnie już wygłówkowałeś, nie polega na celnym strzelaniu. Polega za to... no? Na czym? Skoro wszyscy i tak do ciebie dobiegną? Co trzeba sobie znaleźć? Ano widzisz, jakiś mądry. Za mamusią jak nic. Faktycznie – trzeba sobie wyszukać dogodne miejsce. Cały Darkwatch, to szukanie odpowiednich miejsc do walki, a wrogowie będą się nawijać sami. Banshee – latające babki w sukniach na stelażu usidlasz w niewielkich pomieszczeniach, gdzie po prostu urywasz łby kolbą gnata. Na szkielety biegnące na ciebie z beczką pełną dynamitu wystarczy stanąć gdzieś wyżej, a ta banda matołów zdetonuje siebie i wszystkich najbliższych kolegów przy okazji. Co chcesz powiedzieć? Że umieją skakać? Pewnie, że umieją, ale my skoczymy wyżej. Zwłaszcza, że wampirza natura daje Crossowi niezłego kopa. Chcesz o tym posłuchać?

→| STERYDY Z ZAŚWIATÓW

Jerycho umiera, gringo. Pamiętaj o tym. Umiera przez całą tę grę i nic na to nie wskórasz. Masz jednak wybór. Możesz pakować go „dobrymi" punktami, litując się nad wybranymi ofiarami, albo wręcz przeciwnie – wzmacniać jego diabelską stronę mordując niewinnych na potęgę. Dokonawszy wyboru, poniesiesz jego konsekwencje. Będziesz mógł korzystać z określonego wachlarza mocy: dobrych, lub diabelskich. A to wpadniesz w szał i kolby twojej broni włazić będą we wroga jak w masło, co daje – powiadam ci – satysfakcję nie mniejszą niż powalenie bizona uderzeniem pięści. Będzie też można wysysać energię życiową na odległość, albo – jeśli stać cię na litość wobec ofiar – wzbudzisz w ożywieńcach paniczny strach, czy stworzysz wokół siebie zbroję, która porazi każdego, kto spróbuje cię skrzywdzić. Każda

Szkielety są najsłabszymi patałachami w grze. Nawet nie marnuj na nie ołowiu. Kolbą raz, góra dwa i po kłopocie.

- **Dobre:** Nie szczędzisz ołowiu, a przeciwnicy walą na ciebie jak spłoszone bizony.
- **Złe:** Scenariusz wątły, jak zdychająca na pustyni krowa.
- **Brzydkie:** Ścierwo do którego musisz strzelać, gringo. A Darkwatch jest pięknisią.

Mierniki na ekranie dają wgląd w stan broni (liczba pocisków i granatów), energię życiową i energię do użycia mocy oraz aktualnie ustawioną super moc i punkty zarobione do następnej mocy.

uruchomiona moc ma swój określony czas trwania. Nie spodziewaj się, cwany młokosie, że ochronisz tyłek nic nie robiąc. Nic z tych rzeczy. Twoja moc ładuje się z resztek dusz pokonanych wrogów, ale tylko wtedy, kiedy jesteś w pełni zdrów. W innym razie najpierw uzupełnia się zdrowie. Cholernie trudna sprawa. Widziałem już niejednego, który wypłakiwał sobie oczy na hordzie bękartów z piekła tylko dlatego, że nie umiał rozsądnie gospodarować sterydami z zaświatów. Podobnie jest z bronią. Możesz trzymać tylko dwie na raz, chłopcze. Wiadomo – masz jedynie dwie ręce, a w tyłek sobie gnata nie wciśniesz. Póki nie wyłapiesz, że posiadanie dwóch broni dostosowanych do tego samego zasięgu, dajmy na to shotgun i pistolet, to pomyłka, gra będzie ci cuchnęła jak zbiorowy kibel trzech plemion Komanczów. Pozyskasz serce do Jerycha, to on pozyska serce dla ciebie. Wymiana jest uczciwa.

CO WIESZ, TO NIEPRAWDA

Zabawną rzeczą w Darkwatchu jest to, że jego scenariusz różni się zdecydowanie od scenariusza, który widzieliśmy na pierwszych trailerach gry. Sceny przemienienia Jerycho Crossa są zupełnie inne, zwłaszcza to ile czasu zajmuje mu metamorfoza w wampira. Dodatkowo z trailera wynikało, że będzie to raczej twardy zabijaka, a tymczasem Cross ma poważne problemy z połapaniem się o co w tym wszystkim chodzi. Może to być pozostałość po koncepcjach bohatera, o których wspominałem w poprzedniej ramce.

→| WAMPIR STRZELA, PAN BÓG KULE NOSI

Widzę, żeś zielony jak kapusta, chłopcze. Pozwól, że opowiem ci nieco o gnatach w Darkwatch, zanim jakieś cuchnące ścierwo odstrzeli ci słabiznę. Z początku masz tylko pistolet – słaba sprawa, dobra do dobijania indyków przed Świętem Dziękczynienia. Do walki nadaje się redeemer – dopakowany lekko pistolet, który potrafi wypluć z siebie tony ołowiu na minutę. Zabawka dobra, ale tylko z początku, bo z czasem ścierwo rośnie w siłę i trzeba wpakować w nie tyle ołowiu z redeemera, że zwala ich na glebę sama już chyba grawitacja ciągnąca do siebie ołów w czaszce wroga. Dalej masz podwójne pistolety. Niby słabe, ale zważ, gringo, że uderzenie kolbą będzie tu podwójne. Podwójne pistolety doskonale nadają się do odrywania rąk i głów wrogom – nie jest to proste, ale przy dobrym przycelowaniu można pozbawić śmierdzieli tego i owego za pierwszym uderzeniem. Podwójne pistolety mają większy margines błędu przy celowaniu kolbą, niż jakakolwiek inna broń. Karabin to dobry gnat na odległość. Wreszcie coś, co poniesie kulę dalej niż można splunąć, do diabła. Shotgun świetnie nosi chmury pocisków, ale nie licz na to, że zdejmiesz kogoś z daleka. Do tego służy snajperka, choć stanowczo za mało do niej naboi, więc nie przyzwyczajaj się za bardzo. Jest jeszcze wyrzutnia rakiet, która działa dość powoli, ale pieprznij nią na próbę w ogródek babci, a już nigdy nie dostaniesz od niej ciasteczek. Uważaj na strzały w małych pomieszczeniach. Jest też kusza, której strzały eksplodują po trzech sekundach od wbicia się w cel. Czasem wystarczy, a czasem to zgubne, bo śmierdziele zdążą do ciebie dobiec. Od czasu do czasu jednak, te pacany biegną z przerażeniem wprost na siebie memłając zgniłymi ustami, żeby kolega wyjął im strzałę. Nic z tego. To strzała wyjmuje ręce i nogi z korpusu swojego nowego właściciela oraz wszystkich kolegów wokół. Widok godzien oklasków.

Przeżyłem z tą bronią niejedno, mały. Powiem ci, że w trybie dla samotników nie przeceniałbym roli rakiet. Zobaczysz – masz w grze dwóch bossów. Tylko mistrzowskie posługiwanie się bronią o niedużej mocy da ci przewagę. Nie mówię o pistoletach – załatw sobie coś mocniejszego. Choć nie zapominaj, że najważniejsze jest nie to, jaką masz broń i jak nią operujesz, ale to, gdzie stoisz. A powiem Ci jeszcze jedno. Czasem nie warto iść w to samemu.

→| CHODZI O MAŁE RÓŻNICE

Wersje na PS2 i Xboxa, choćbyś nie wiem jak się im przypatrywał, praktycznie się nie różnią jeśli chodzi o wygląd. Obie to powabne i gorące lalunie. Tekstury gładkie, jak tyłek niemowlaka i zarysowane wyraźnie niczym nos starego Indianina. Przez ekran przewalają się tony mięsa biegnącego na nogach, a po chwili rozpryskującego się po okolicach, a animacja sunie spokojnie i stabilnie jak Missisipi latem. Powiadam ci chłopie, świetna robota autorów. Wyobraź sobie jednak, że wersja na PS2 ma dodatkowy poziom z lokomotywą i tryb, w którym możesz zaprosić spragnionego krwi kumpla i wspólnie porozwalać śmierdzieli Lazarusa. Jest dobrze, ale jeśli sądzisz, że wszystko to dostajesz za darmo, toś naiwny jak szczeniak kojota. Wszystko to rozpaczliwa próba nadrobienia braków wobec wersji z Xboxa, gdzie jest uczciwy tryb sieciowy. Możesz przygnieść tyłek na długie godziny w trybach kilkuosobowych przeciwko sobie, w drużynach, taszcząc flagi na prawo i lewo. A to na diabelnie dobrze zaprojektowanych arenach pozwalających świetnie wykorzystać zaświatowe sterydy. Gdybym miał wybierać, chłopie, uderzyłbym w wersję na konsolę rodem z USA, bo zabawa z kumplami przez sieć potrafi naprawdę wysuszyć zęby.

→| PO CO CI GŁOWA, SKORO NIE MASZ MÓZGU?

Pytasz czy nie będziesz żałował ciężko wypłukanego złota na tę grę? A pewnie, że nie. Zabawka jest dynamiczna i kopie jak mustang. Dla jednego gracza z dziesięć godzin gry. Być może powiesz, że to niewiele. I dobrze kombinujesz. Sieciowa wersja Xboxa to wynagradza. Nieco słabiej na PS2. Można poswawolić sobie na tej samej konsoli, podskakując z radości na dodatkowym poziomie napisanym specjalnie na tę konsolę. Co ci powiem, to ci powiem, ale najmocniej ściska za nabiał sam klimat. Dynamit urywający kończyny na Havocu, eksplodujące bełty z kuszy, szkielety biegające w panice z ładunkiem wybuchowym między żebrami i buuum! Jeśli chwilowo masz dosyć czajenia się, ustawiania jakichś oddziałów i strategii, a wolisz przegryźć sobie wieczór konkretną rozrywką... co będę sobie bez sensu pylił płuca piachem pustyni – wiesz co robić.

Grabarz ■ ■

OD GŁUPKA DO POTWORA

Jerycho Cross miał być w pierwotnym zamyśle twórców głupawym wesołkiem z dziwną giwerą. Ewoluował bardzo intensywnie i efekt końcowy widać na obrazkach. Nie mniej jednak, poprzednie wersje można sobie obejrzeć w specjalnym menu, gdzie wraz z przechodzeniem gry na trudniejszych poziomach, odkrywają się szkice twórców. Powiedzieć można jasno, że gdyby zrealizowano tamten pomysł, mielibyśmy do czynienia z kolejnym średniakiem, przynajmniej jeśli chodzi o koncepcję. Na obrazku poprzednie logo gry...

PS2 | Xbox

Palec na spust i flaki na ścianę!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** High Moon
- **Liczba graczy:** 1 (16)

http://www.darkwatchgame.com/

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Witamy w październiku, miesiącu opadajacych liści. Zbieracie jeszcze kasztany albo żołędzie i przy pomocy zapałek konstruujecie z nich ludki? Fajna sprawa, warto spróbować... [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

SHENMUE 3

Sagi ciąg dalszy na konsolach nowej generacji!

Wszyscy ci, którzy wierzyli, że Sega jeszcze powróci do najwyższej formy, mają powody do radości. Nadzieję daje zmasowany atak na konsole nowej generacji, jaki przeprowadza firma, przygotowując najbardziej znane licencje, a wśród nich Virtua Fighter, Afterburner oraz oczywiście Sonic the Hedgehog. Mało tego, najprawdopodobniej niedługo ujrzymy pierwsze screeny z Shenmue 3, a pozwalają tak sądzić wypowiedzi anonimowego informatora, blisko związanego z osobami pracującymi nad tym tytułem. Ujawnił on, że projekt jest bliski ukończenia i niemalże gotowy do wydania na którąś z konsol nowej generacji.

Neverending story

Opowieść o Ryo ogarniętym żądzą zemsty na zabójcy ojca została podzielona na szesnaście rozdziałów, z czego pierwszy przedstawia, w jaki sposób chłopak opuścił Japonię i wyruszył do Chin, i stanowi scenariusz pierwszej części gry. W Shenmue 2 znalazły się rozdziały od trzeciego do szóstego, za to nie zmieścił się drugi, ukazujący losy bohatera podczas podróży na statku do Hong Kongu.

Dwa lata temu Shin Ishikawa z AM2 powiedział, że saga zakończy się wraz z częścią trzecią, w której znajdą się pozostałe epizody, a co ciekawe, trochę wcześniej ten sam miły pan mówiąc o dalszych przygodach Ryo naszkicował notatkę, z której wynikało, że myślano nawet o stworzeniu kilku kolejnych części.

Ishikawa obiecywał wydanie gry jeszcze na Xboxa, ale tylko, jeśli zyska on na popularności w Japonii, a teraz wyszło na jaw, że gdyby nie fatalna sprzedaż konsoli, Sega już w zeszłym roku zapowiedziałaby Shenmue 3 na wystawie E3.

Ciągłe przesuwanie terminu premiery sprawiło, że Sega zdecydowała się przenieść projekt na konsole nowej generacji, przy czym słusznie porzucono pomysł wydania tylko brakujących rozdziałów. Ludzie chcący zapoznać się z wcześniejszymi przygodami Ryo musieliby zdobyć pierwszego Xboxa i Dreamcasta, oraz naturalnie gry, przez co cała zabawa stałaby się mało przystępna dla przeciętnego gracza. Dlatego też postanowiono wszystkie rozdziały przenieść na next geny, co pozwoli znów przeżyć spotkanie z Renem, kupić hot doga u Toma i pobiegać za Shenhuą po lesie, a wszystko to prawdopodobnie w dopasowanej do next genowych standardów oprawie. Nie wiadomo jednak czy całość zostanie wydana jako jedna gra, czy może każdą część trzeba będzie kupić osobno.

Projekt jest już w bardzo zaawansowanym stadium produkcji i pojawi się, jeśli tylko ktoś podpisze z Segą odpowiednią umowę, chociaż bardzo możliwe, że seria ukaże się na wszystkie next geny, gdyż firma chce trafić do jak największej liczby graczy i przy okazji trochę więcej zarobić. Jeśli jednak Microsoft, mocno zabiegający w tej chwili o japońskich twórców, wyłoży odpowiednią sumę seria może zostać pełnym lub czasowym exclusivem dla Xboxa 360.

Jak MGS bez Kojimy

Entuzjazm studzą trochę informacje dotyczące Yu Suzukiego, będącego ojcem serii. Tajemnicze źródło podało, że praktycznie nie pracował on przy projekcie Shenmue 3, a jego wkład ograniczono do wykorzystania napisanego jeszcze przed wydaniem drugiej części scenariusza. Yu nie pracuje już w AM2, które dzierży wszystkie prawa do serii, ale przez pewien czas wydawało się, że da się obejść ten problem, czego dowodem miał być odnośnik do oficjalnej strony gry znajdujący się na stronie Digital Rex, czyli nowego studia mistrza. Nie należy jednak tracić nadziei, gdyż odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową gry Yuzo Koshiro twierdzi, że co tydzień spotykał się z Suzukim i obaj dyskutowali na temat muzyki do poszczególnych scen.

Jakby nie było musimy jeszcze trochę poczekać na oficjalne potwierdzenie tych rewelacji, ponieważ Sega póki co nie zamierza sprawy komentować. **[Mielu]** ■ ■

Producent pilnie poszukiwany

Anonimowe źródło podaje, że w tej chwili gotowe są setki gigabajtów nieskompresowanych tekstur, a także zakończono prace nad wyglądem i modelami postaci. Teraz trzeba tylko sprawnie wrzucić to do gry, ale póki co nie jest to możliwe, gdyż jeszcze nie zdecydowano kto będzie jej producentem. Mówi się, że zostanie nim Makoto Osaki, ponieważ obecny szef AM2 zajmuje się tytułami przeznaczonymi na rynek automatów.

Nowe postacie

Niewiele wiadomo o tym kto pojawi się w ostatniej części Shenmue, ale nawet z tak małej ilości informacji można już co nieco odczytać.

Na obrazku pochodzącym z oficjalnej strony gry widoczne są tajemnicze postacie stojące na tle symbolu Chiyoumen – taki tatuaż ma Lan Di, który również znalazł się na tym rysunku. Prawdopodobnie są to wszyscy szefowie organizacji, zwani czterema niebiańskimi bestiami

Jedną z nich na pewno jest kobieta znana z artworków i komiksów przedstawiających wątki poboczne. Co ciekawe, jej postać można było ujrzeć na obrazkach jeszcze zanim pojawiła się pierwsza gra z serii. Według różnych źródeł nazywa się Njao Sun, TyoJun albo Chong Hua i rządzi południem kraju, a znana jest z tego, że znajduje nieopisaną przyjemność w zabijaniu.

We wspomnianym komiksie pojawia się ona najprawdopodobniej z bratem Xuiying Hong-imingiem, który po śmierci rodziców, kierowany rządzą zemsty, opuścił siostrę i ruszył na poszukiwanie Chiyoumen. To właśnie wtedy zostawił Xuiying połówkę yin-yang, którą później otrzymał od niej Ryo, tuż przed wyjazdem do Guilin.

W komiksie tajemnicza postać, podobna trochę do jednego z szefów organizacji, trzyma drugą część amuletu. Bardzo możliwe, że dojdzie do konfrontacji Ryo z Zimingiem i będzie to z pewnością ciekawe spotkanie, a to ze względu na podobne ścieżki (zemsty),

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

O next genach, Bałwanku, Słoniu i Mrówce.

Vandariel

Irytacja – tym słowem najtrafniej da się określić stan w jaki wpadłem po zapoznaniu z materiałami z tegorocznego Tokyo Game Show. Imprezy, która dorzuciła sporo do wrzącego next-genowego kotła. Bo niby brawo, brawo, i w ogóle fajnie – jak powiedziałaby pewna pechowa mucha – ale gdy się lepiej przyjrzeć euforia opada. Bo i co tam widać: czasem piękne teksturki, czasem, pardon, kupę polygonów biegającą po ekranie, ładne cienie, światełka, refleksy... Tylko jakieś dziwne to takie, niespójne artystycznie – jakby malarz dostał do ręki super pędzel oraz całą paletę farb i zrobiłby z pędzla nos, a z farb guziczki dla Bałwanka. Innymi słowy, najczęściej da się tu zastosować stare, dobre wędkarskie przysłowie: „kupa sprzętu, nic talentu".

A konkretniej? Przykład: obiekty w przerażającej większości prezentowanych tytułów nadal animowane są, moim skromnym zdaniem, bez-na-dziej-nie (vide Dead Rising, czy wrestlingi). Choćby nie wiem jak się coś błyszczało i wyglądało realistycznie, to i tak będzie ciągnęło tandetą, jeśli odpowiednio się nie animuje, prawda? Weźmy też pod lupę niebieskiego jeża Segi... Litości! On się porusza tak samo jak sto lat temu! Ja rozumiem, że taka konwencja, że niebieskie jeże na speedzie tak się właśnie w naturze przemieszczają, ale gra przez swoją zachowawczość wygląda identycznie jak Sonic znany z Dreamcasta! Bo przecież zmieniły się nasze wymagania co do grafiki, zmieniła się nasza percepcja, kolczasty kolo został podciągnięty pod dzisiejsze standardy wizualne, nic poza tym. Nie ma sensu wspominać o japońskich erpeżkach – to jest dopiero mamoniowy rynek! Tam nawet nie trzeba poprawiać grafiki, i tak się sprzeda, a im bardziej wygląda gładko, bezszczegółowo i anime'owato – tym lepiej. Kolejna, pies ją drapał, „konwencja".

Irytujące jest również to, że gdy już faktycznie coś wygląda ładnie i spójnie, sprawia pozytywne wrażenie, to od razu pakowane jest do worka „completely unlike anything you've seen before" – czyli drżyjcie ludkowie, nadchodzi nowe w grach wideo! Tymczasem jest to spora przesada. Nowe nadejdzie wraz z... O nie, o tym za chwilę!

Wróćmy do next-genów i tego co nam na dzień dobry zaoferują. Przesadzam z narzekaniem – jest kilka sucharków... cukierków, chciałem oczywiście powiedzieć, które aż chciałoby się schrupać. Jest piękny nowy MGS (seria, której poza pierwszą częścią absolutnie nie trawię, ale jakoś tak się zawsze dzieje, że podziwiam, przynajmniej z bezpiecznego dystansu), jest Ghost Recon, jest Resident Evil, są różne Gears of War, Wardevile, Obliviony, czy nawet PGR'y lub inne Pole Position... Animacji postaci, jeśli już się jej czepiam, trudno w MGS czy „Rewidencie" coś zarzucić (ale w Oblivion – jak najbardziej!). Nie będzie zatem źle – wszyscy już drżą z emocji i zaczynają zbierać kasę na wymarzony sprzęt, kombinują z preorderami, toną w dylematach co wybrać, core system, czy full wypas, czy czekać na PS3, czy atakować X360 na starcie...

Och, mnie również te dylematy dopadły – i by się od nich uwolnić, czym prędzej też złożyłem preorder. Na gitarę. Elektryczną. Nie żebym umiał grać, ale brzdąkam z pasją, a słuch mam lepszy niż Mandaryna, a to oznacza, że wyżej zera bezwzględnego. Widmo preorderów, wyboru między X360 a PS3 znikło z oczu, jak mgła z leśnej polany dotkniętej promieniami jesiennego słońca... O czym to ja? Aha. Chciałem powiedzieć, że poczekam, wstrzymam się z emocjami do chwili, aż ci artyści trochę lepiej poznają możliwości nowych zabawek, aż paskudztwa typu nowy Tony Jarząbek i Call of Duty przestaną być pokazywane publicznie (Boże, jak im nie wstyd...), a prawdziwie wypasiona grafika (wraz ze wszystkimi przyległościami) stanie się standardem.

No i nie ukrywam, że poczekam również na to, co wyprorokował Piekielny Piotruś, znany jako Peter Molyneux. Bestia! Już bez mała rok temu przewidział, że rewolucja nadejdzie do świata gier video nie za sprawą wzrostu mocy procesorów, chipów graficznych... Powiedział wyraźnie – rewolucja nadejdzie wraz z nowym kontrolerem, który wyniesie interakcję w grach video na kolejny poziom... Ładnie to sobie wykombinował, prawda..?

Skojarzenie tego, co pokazało Nintendo z piotrusiowymi słowami uparcie przywodzi na myśl pewien głupawy, przedszkolny dowcip. Aż się chce Peterowi zarzucić to, co Słoniowi zarzucała poirytowana Mrówka wychodząc zeń po przeciwnej stronie (patrząc od jego trąby), gdy ten, nie mogąc jej znaleźć podczas zabawy w chowanego powiedział, gdzie zasadniczo ją ma. Pamiętacie? „Podglądałeś!" – krzyknęła wtedy mrówka. ■ ■

HARDCORE

GDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ

PORTABILIZERZY

Ile razy pragnęliście zabrać ze sobą ukochane gry, których złośliwie nikt nie wydał na przenośny system? Ile razy życzyliście sobie kieszonkowej wersji swojej stacjonarki, która naturalnie nigdy nie powstała? Ile razy przeklinaliście, że na premierę PSP było trzeba tyle czekać? Jestem przekonany, że zdarzało się to wielokrotnie. Jednak są ludzie, którzy nie siedzą bezczynnie i właśnie o nich traktuje bieżący Hardcore.

Miłośnicy majsterkowania istnieli zarówno za czasów naszych rodziców, jak i dziadków. Jednak co innego zmontować sobie w garażu radio, a co innego przerobić skomplikowany kawałek elektroniki, jakim jest konsola, na w pełni przenośny sprzęt. Nie zmienia to faktu, że tacy ludzie istnieją, a sami siebie nazywają Portabilizerami. Zamiast grać na konsolach, rozkręcają je na części pierwsze i kombinują, jak podłączyć wszystko do ekranu LCD i baterii. No i oczywiście głowią się, by upchnąć to wszystko do obudowy o rozsądnych wymiarach. A najlepsze w tym wszystkim jest to, że im się udaje! Mimo że proceder ten trwa zaledwie od kilku lat, miniaturyzacja dotknęła większości popularnych systemów, w tym current-geny, komputery, a nawet automaty arcade. Sami powiedzcie, czy wizja pograna w powiedzmy Soul Calibura na szkolnej wycieczce nie jest kusząca?

▶ PIONIER

Pierwszym człowiekiem, które zaprezentował swoje osiągnięcia w tej dziedzinie jest Benjamin J. Heckendorn. Już w 2001 roku skonstruował przenośną wersję komputera Atari 2600. Prototyp wyposażony był w niewielkie ekran, a cartridge wystawał tuż nad nim, więc nie wyglądało to dobrze, a zapewne również przeszkadzało w rozgrywce. Nie przeszkodziło to jednak Benowi szybko sprzedać swoje dziecko. Na szczęście po tym wyczynie nie spoczął na laurach, a wziął się ostro do roboty. Po niespełna roku światło dziennie ukazała kolejna wersja, tym razem czarna i w przeciwieństwie do poprzedniczki trzymana horyzontalnie (niczym GBA). Rozgłos przyniosło mu jednak dopiero przenośne PlayStation, które zaprezentował na swojej stronie internetowej cztery lata temu. Wydarzenie odbiło się dość szerokim echem w internecie – o Benie pisał między innymi Lik-Sang, a także niektóre amerykańskie czasopisma. Od tamtego czasu stworzył jedenaście przenośnych konsol, w tym mobilne wersje Nintendo 64 i PlayStation 2! Wśród nich jest między innymi konsola ochrzczona mianem Exodus. Pierwotnie była to typowa, gadżetowa gierka Segi sześć-w-jednym, jednak po tym, jak Benjamin wziął się do roboty, powstała hybryda uruchamiająca gry z Genesis. Do tego lżejsza, z lepszym ekranem i mniejszym poborem energii niż Sega Nomad. Jest też chyba jedynym człowiekiem, który przerobił automat Neo Geo MVS na konsolkę o rozmiarach dłoni dorosłego mężczyzny wyposażoną w pięciocalowy ekranik.

Jak powstają te cuda? Zaczyna się naturalnie od wyboru konsoli, która ma zostać zminiaturyzowana. Następny krok to zapewnienie zasilania. Czasem jest to problem nie do przeskoczenia i właśnie z tego powodu Benowi nie udało się zmniejszyć Sega CD

32. Kolejna sprawa to ekran i sprawdzenie, czy baterie dadzą sobie z nim radę. Kiedy te dwa warunki zostaną spełnione, rozpoczyna się kreślenie obudowy przyszłego handhelda. Nie jest to zadanie łatwe, bo pole manewru, przy upychaniu wszystkich niezbędnych części, jest bardzo ograniczone, a do tego trzeba zmieścić baterie oraz zostawić dostęp dla nośnika gier. Między innymi dlatego płyty CD/DVD w sprzętach Bena kręcą się pod spodem, bez żadnego zabezpieczenia. Po wykonaniu trójwymiarowego modelu, można się wziąć do produkcji obudowy. Tutaj przydaje się profesjonalny sprzęt, na przykład do precyzyjnego cięcia plastiku. Ostatnim etapem jest złożenie tego wszystkiego do kupy i rozkoszowanie się graniem bądź też poszukiwanie nabywcy. Brzmi dość prosto, ale są to tygodnie ciężkiej pracy.
[www.benheck.com]

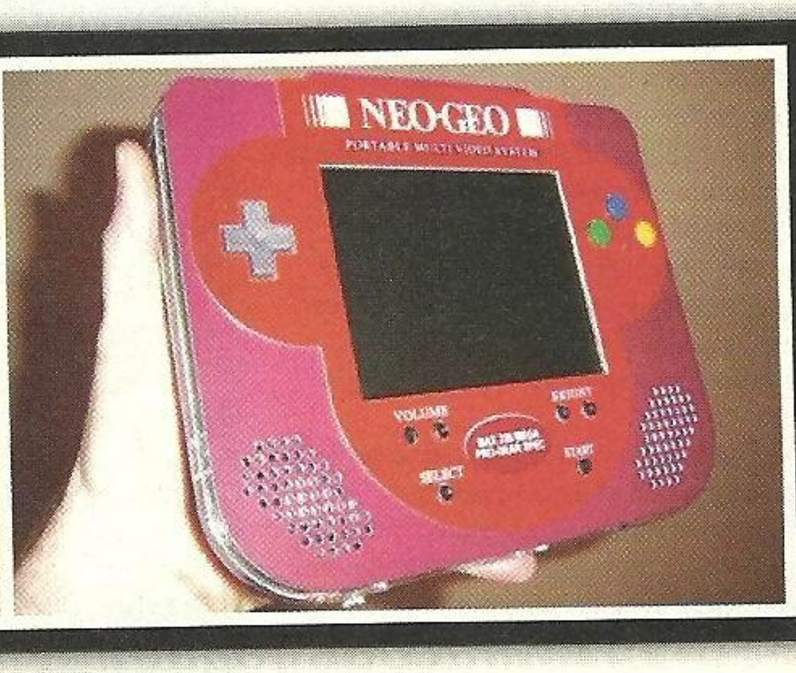
▶ ARTYSTA

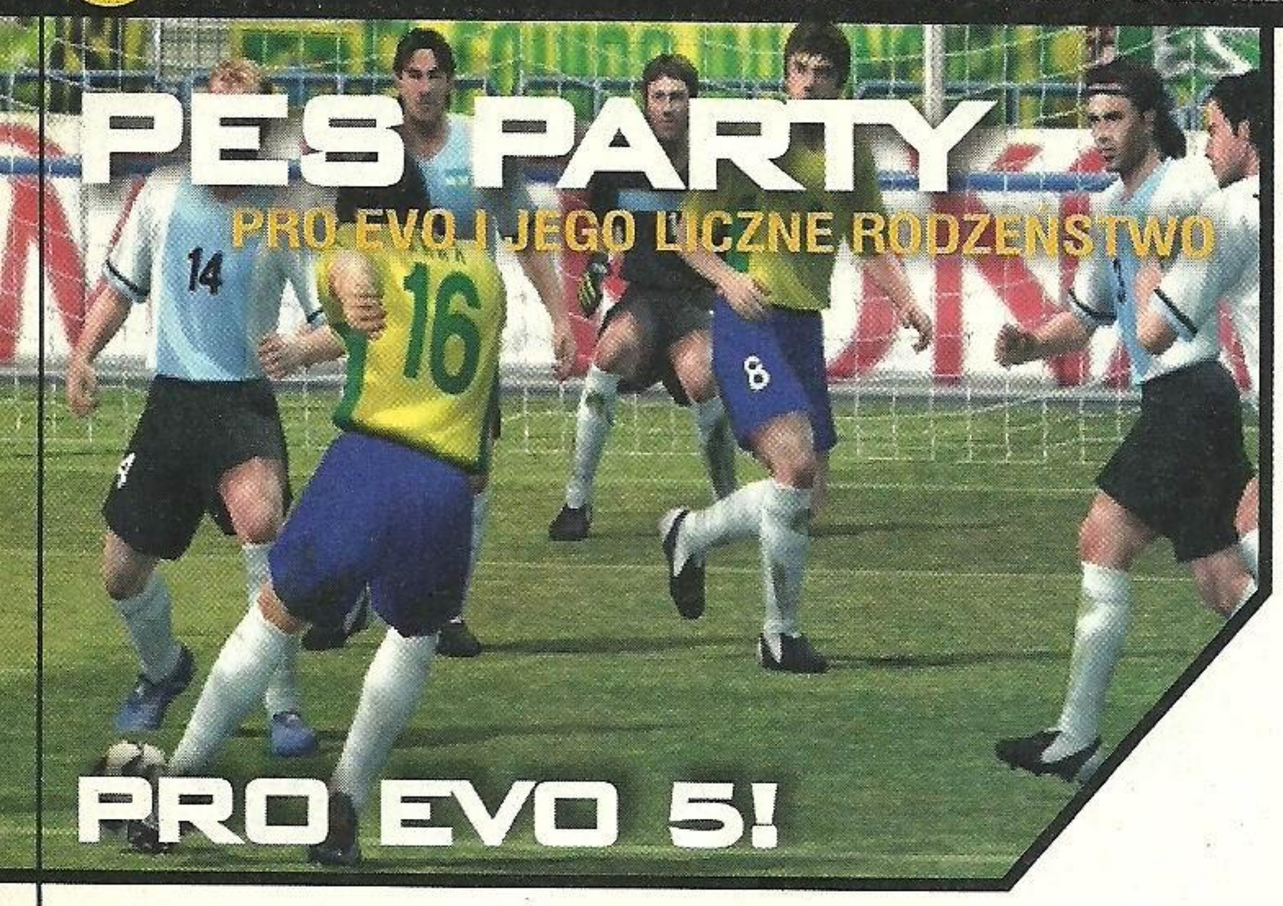
Można rzec, że Ben zapoczątkował ruch portabilizerów; w końcu właśnie dzięki jego przenośnej wersji PSX wiele osób odnalazło nowe hobby. Był wśród nich David Kaplish, który stwierdził, że skoro nie może kupić przenośnego Dreamcasta, to go zbuduje. Zaczął jednak od rzeczy prostszej i zminiaturyzował PlayStation, posiłkując się wskazówkami Bena. Następnie wziął się za Jaguara, oczywiście z powodzeniem. W ten sposób David został pierwszym człowiekiem, który zminiaturyzował tę konsolę. W końcu przyszła pora na ostatnią stacjonarkę Segi. Sprawa była dość skomplikowana ze względu na duży pobór mocy i skomplikowaną budowę. Wystarczy rzec, że prototyp składał się z części pochodzących z DC, PSX i GCN! Po zrobieniu obudowy i czterdziestu godzinach pracy, w końcu odniósł sukces. Przenośny Dreamcast z pięciocalowym ekranem LCD oraz bateriami starczającymi na półtorej godziny stał się faktem! Jeśli macie wolne trzysta pięćdziesiąt dolarów, możecie stać się posiadaczami tego cuda.

Charakterystyczną cechą Davida jest perfekcjonizm. Można by stwierdzić, że uczeń (David Kaplish) prześcignął mistrza (Bena Heckendorna). Na swojej stronie internetowej opisuje dokładnie proces tworzenia obudowy i po prostu nie sposób nie być pod wrażeniem. Wszystko zaczyna od szkiców, następnie lepi trójwymiarowe modele z gliny. Kiedy design wydaje się zadowalający, tworzy obudowę z gipsu. Jeśli wszystko gra, dopiero wtedy przychodzi czas na ostateczną, plastykową wersję. Zapewne dlatego śpiewa sobie za swoje handheldy grubą kasę. Obecnie najtańszą pozycją jest NES, który kosztuje ledwie 225 dolarów. Dodatkowo ciągle ulepsza handheldy – na przykład niedawno ukończył przenośnego DC z wejściem na VMU, czego nie miały poprzednie egzemplarze. Poza tym, w przeciwieństwie do Bena, wyposaża swoje DeCeki w osłonę na płytę. Obecnie pracuje nad przenośnymi N64 i GameCube.
[www.portablesystems.net]

▶ RZEMIEŚLNICY

Jak dotąd przedstawiłem dwóch najlepszych, najbardziej prężnych portabilizerów. Jednak osób parających się majsterkowaniem jest wiele więcej. Zazwyczaj ich prace nie dorównują temu, co tworzą Ben i David, ale mają oni jedną przewagę. Z reguły nie dbają o wizualny aspekt konsoli i przez to są po prostu szybsi. Żaden z naszych bohaterów nie stworzył jeszcze GameCube Portable, a wśród tak zwanej „reszty" taki sprzęt już funkcjonuje. Możecie ściągnąć filmik i na własne oczy zobaczyć, jak wygląda Wind Waker na handheldzie. Weźcie tylko poprawkę, że sprzęt to niezłe bydle i ma niewiele wspólnego z określeniem „kieszonsolka". W każdym razie zastanówcie się, kiedy będziecie chcieli powiedzieć, że coś jest niemożliwe. Skoro amatorzy potrafią robić takie rzeczy, producenci konsol tym bardziej. I tylko od ich dobrej woli oraz chłodnej kalkulacji zależy, czy kiedykolwiek powstanie firmowy Xbox Portable. A jeśli następca GBA okaże się słabszy niż GCN, będzie można Nintendo rzucić prosto w twarz dowód, że przecież się da! **Kaxi** ■ ■





Wreszcie wpadła w me ręce beta Pro Evolution Soccer 5, po której dogłębnym ograniu stwierdziłem, że ukończona gra ma wielką szansę stać się najlepszą odsłoną tej serii. [Marcellus]

Być może nawet zasłuży na dziesiątkę, tak jak zrobiło to Pro Evolution Soccer, gdy po raz pierwszy zawitało na konsolach obecnej generacji pięć (!) lat temu. To byłoby piękne pożegnanie z PS2 i Xboksem, bo Pro Evo 6 ukaże się przecież już na next genach...

TEST OSOBOWOŚCI

Beta test Pro Evo 5, był dla mnie nie tylko testem nowej odsłony ulubionej piłki nożnej od Konami. Przede wszystkim bowiem, był testem mojego uwielbienia dla tej serii, a także testem z rozumienia sportu, jakim jest piłka nożna. A to dlatego, że zmiany wprowadzone przez Konami, choć na pozór mało widoczne (w sumie gra wizualnie różni się od Pro Evo 4 tylko w szczegółach), sprawiły, że Pro Evo 5 będzie nie tylko najbardziej realistyczną częścią serii, ale także najbardziej wymagającą, trudną i nieprzystępną dla futbolowych laików, którzy nie rozumieją tak podstawowych dla futbolu spraw, jak atak pozycyjny, budowanie akcji podaniami (także do tyłu!), wyszukiwanie słabych punktów w obronie przeciwnika i, przede wszystkim, nie liczenie wyłącznie na szybkość zawodników, ich umiejętności dryblingu i urwania się obrońcy po podaniu na dobiegnięcie. Tu wszystko trzeba będzie sobie wypracować od A do Z, od pierwszego do ostatniego gwizdka grać uważnie i spokojnie, bo każda akcja może być bardzo groźna, a każde podanie może być tym decydującym o zdobyciu lub stracie gola.

Mówiąc prościej – w Pro Evo 5 taktyka „wsiegda wpieriod" raczej nie będzie się sprawdzać. A gra prawdopodobnie nie przypadnie do gustu niedzielnym graczom, a także tym spośród fanów, którzy nie będą mieli cierpliwości i samozaparcia, żeby nauczyć się niemal kompletnie nowego sposobu myślenia w Pro Evo. Co po kilku latach grania na niemal niezmienionych zasadach w kolejne części może być zadaniem bardzo trudnym. Zapewne trudniejszym niż przesiadka tekkenowych wyjadaczy z części czwartej na piątą. Tak czy inaczej – oto przed nami najbardziej dojrzałe Pro Evolution Soccer w niemal dziesięcioletniej historii serii ISS Pro/Winning Eleven/Pro Evo. Czy Wam się to podoba, czy nie.

A wiem, że większości raczej średnio przypadnie to do gustu, bo większość graczy w Pro Evo, z którymi rozmawiałem na Oficjalnych Mistrzostwach Polski w warszawskim Multikinie bardzo nieprzychylnie wypowiadała się na temat WE9, krytykując przede wszystkim „randomowość" wydarzeń na boisku oraz to, że gra wymaga cierpliwości, jest mniej radosna i na razie nie poddaje się schematom. W każdym razie – póki co się nie poddaje, bo nikt jeszcze schematu nie wypracował. Ale pewnie w końcu wypracuje, bo dotychczas żadna z gier w serii nie oparła się ludzkiej pomysłowości. I tak na przykład w Pro Evo 4 najskuteczniejsze jest śmiganie szybkim zawodnikami po skrzydłach i, wersja A – płaska wrzutka w pole karne na wysokości mniej więcej piątego metra, lub wersja B (szczególnie lubiana przez graczy, którzy mają w składzie dobrych dryblerów) – wkręcenie obrońcy w ziemię, wbiegnięcie w pole karne i podanie z linii końcowej do nadbiegającego lub stojącego w polu karnym napastnika. Również podania na dobiegnięcie, szczególnie „górą", są w Pro Evo 4 morderczą bronią, szczególnie gdy mamy napastnika silnego i szybkiego. Jaki będzie schemat w Pro Evo 5? Nie wiadomo, ale jeżeli gra nie podda się schematom, to będzie to prawdziwa rewolucja w dziejach serii.

Bo pomyślcie sami – w końcu mielibyście grę, w której nie liczy się wymyślenie i dopracowanie schematu, ale granie naprawdę kreatywne, wymagające ciągłego skupienia i obserwowania oraz przewidywania („antycypacji" copyrights by Andrzej Strejlau ;) wydarzeń na boisku. Jak w piłce nożnej. Bo powiedzcie szczerze – czy naprawdę, ale tak naprawdę chcielibyście, żeby Pro Evo 5 było przewidywalne, kompletnie, zupełnie nierandomowe? Że powiedzmy w sytuacji, gdy pod względem manualnym, technicznym, wszystko zrobicie dobrze (miniecie przeciwnika lub strzelicie na bramkę) efekt zawsze był ten sam, jak w mordobiciu po odpaleniu combosa-gwaranta? Ja tego nie chcę – chcę za to złych przyjęć piłki, rykoszetów, samobójów, karnych „z kapelusza", głupich błędów bramkarzy, chcę straconych sytuacji i wybronionych „setek", bramek znikąd też. Dlaczego? Dlatego, że bez tego nie ma piłki nożnej, nie ma emocji, nie ma wahań nastrojów – od przygnębienia do euforii, od poczucia druzgoczącej klęski – przysłowiowa już pierwsza połowa finału Ligi Mistrzów Milan vs. Liverpool – do zwycięstwa – ostatni obroniony karny przez Dudka. Tak, wiem że czasami wydaje się to niesprawiedliwe, bo to MY przegrywamy przez głupiego samobója w końcówce meczu, albo nie remisujemy, bo w sytuacji, którą zazwyczaj wykorzystujemy z zimną krwią, spudłowaliśmy. Albo przegrywamy z gorszym od nas graczem. To ostatnie wydaje się szczególnie niesprawiedliwe, ale pamiętajmy, że nawet gracz gorszy może mieć swój „dzień" (a my słabszy), albo mieć po prostu szczęście, które jest przecież czynnikiem niezmierzalnym (przynajmniej dla nas, bo nie wątpię, że programiści z KCET doskonale znają jego wartość). Bo przecież piłka nożna jest tym dziwnym sportem, w którym lepszy nie zawsze wygrywa – kto by pomyślał, że FC Thum lub Artmedia Petrzałka, maleńkie, niemal amatorskie kluby, zagrają w Lidze Mistrzów? Kto przy zdrowych zmysłach postawiłby złamanego szeląga na zwycięstwo Irlandii Płn. w meczu z Anglią (pierwsze od 33 lat!), bo Irlandia Płn., jest w rankingu FIFA niżej nawet od Rwandy... I teraz pomyślcie, że tych emocji by nie było, że statystyki zawodników plus prawidłowo wklepana kombinacja przycisków, lub po prostu przycisk naciśnięty w odpowiednim momencie załatwiłby sprawę zdobycia bramki... Ja dziękuję, postoję. Nawet jeżeli miałbym z tego powodu mecze przegrywać, będąc tzw. „moralnym zwycięzcą". I jeszcze jedno – na co byśmy mogli wtedy narzekać? Tylko na brak umiejętności. A tak mamy zawsze pod ręką kilka poręcznych argumentów: „miałeś farta" to podstawa, podobnie jak „miałem pecha", ale jest jeszcze „sędzia był niesprawiedliwy" i najcięższy kaliber „grasz cyborgami" oraz „konsola oszukuje"... I teraz powiedzcie, tak z ręką na sercu – chcielibyście się tego wszystkiego pozbawić?

TEST GRY

Od razu polubiłem się z Pro Evo 5, bo w końcu miałem już jakieś tam pojęcie o nowym systemie gry dzięki testowaniu przez ponad miesiąc Winning Eleven 9. Tak więc niemal wszystko, co napisałem w poprzednim PES Party pasuje do Pro Evo 5 jak ulał. Choć kilka zmian udało mi się wyłapać. O zmianach w samym systemie za chwilę, na początek coś o licencjach i składach.

Do drużyn, o których już pisałem miesiąc temu doszły nowe licencjonowane zespoły, choć ich nazwy zapewne nie wzbudzą w Was entuzjazmu, bo wątpię, by nazwy FC Copenhagen, Djurgarden i Rosenborg podniosły komukolwiek ciśnienie. Ale w każdym razie są i jeżeli zorganizujemy jakąś ogólnopolską akcję, to być może (BYĆ

JAK NAS WIDZĄ?

Mimo bardzo dobrej gry naszej reprezentacji w ostatnim roku, Konami nie bardzo przyłożyło się do poprawiania statystyk naszych „Orłów". Oto porównanie trzech najważniejszych graczy naszej reprezentacji.

Jerzy Dudek – pomimo świetnej gry w finale Ligi Mistrzów statystyki golkipera Liverpoolu pozostały w zasadzie niezmienione i w najważniejszych dla bramkarza atrybutach zostały poczynione zaledwie trzy delikatne modyfikacje. Defense spadł z 91 do 90, Response zostało podniesione z 92 na 93, a Jump z 89 na 90. Oprócz tego „gwiazdkę" Direct GK Kick zastąpiono gwiazdką 1 on 1 Stopper. Niewiele.

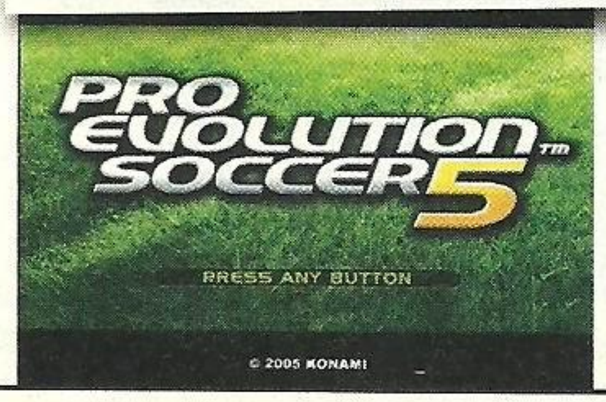
Maciej Żurawski – najlepszy polski napastnik w ogóle nie wpadł w oko panom odpowiedzialnym za statystyki graczy i pomimo transferu do Celticu jego statystyki nie zmieniły się ani na jotę.

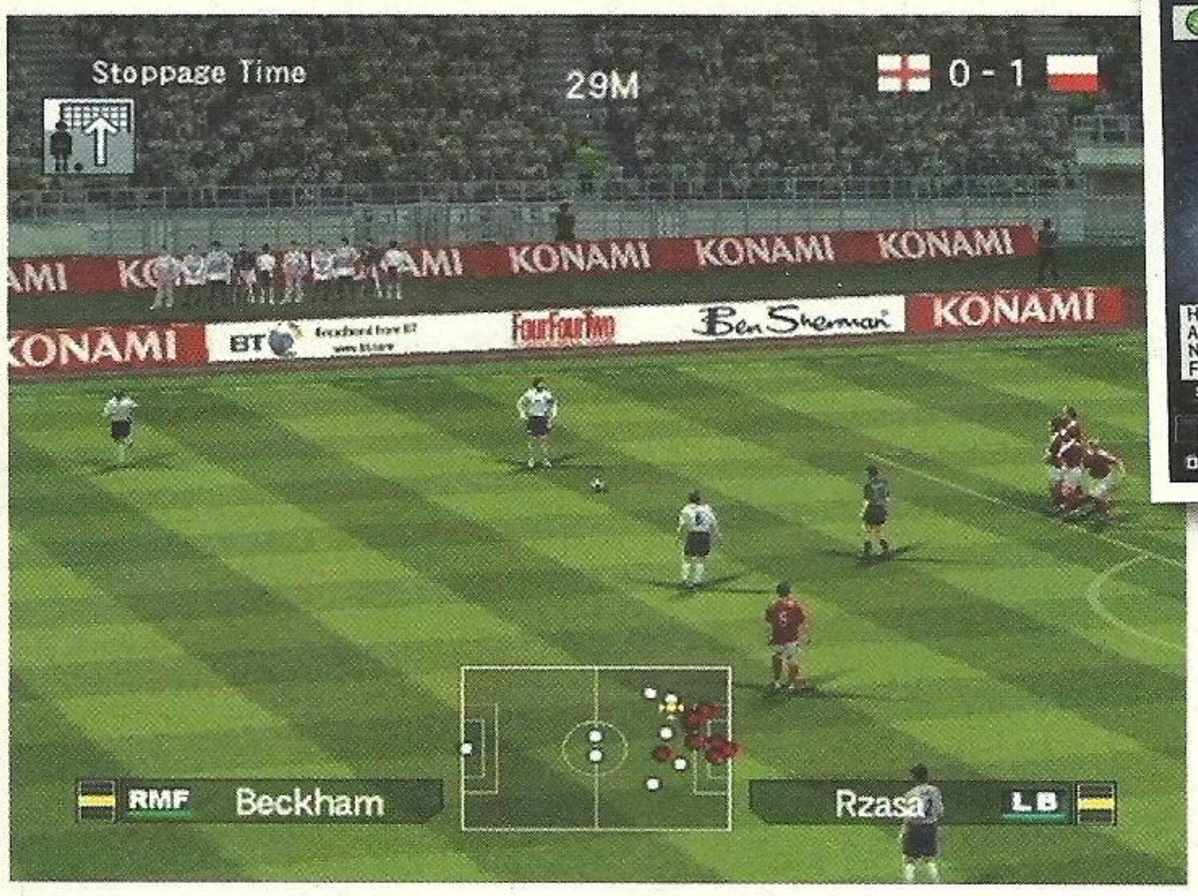
Jacek Krzynówek – co innego pomocnik Bayeru Leverkusen, najwyraźniej do Japonii dotarły skróty z meczu, w którym w zeszłorocznej Lidze Mistrzów Jacek bombardował bramkę Realu Madryt i jego statystyki dostały znacznego boosta.

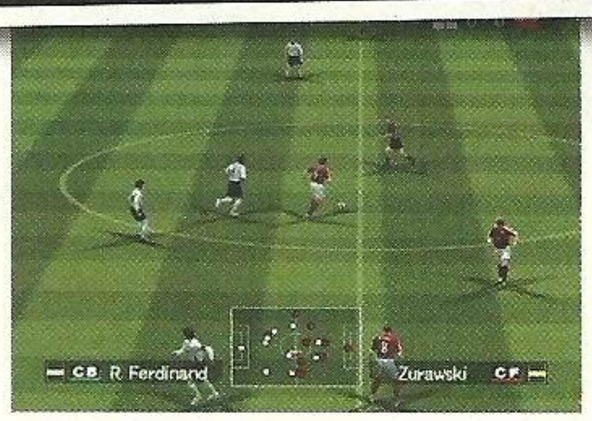
	PES4	PES5
Attack	74	77
Balance	80	83
Top Speed	80	77
Long Pass Speed	80	89
Shot Acc.	69	76
Shot Power	84	90
Shot Technique	66	73
Technique	83	80

Oprócz tego gwiazdkę Anti-Dribble zastąpiły dwie zupełnie nowe dla serii – Tactical Dribble (tylko, gdy COM steruje graczem – coś w rodzaju rozsądnego rozgrywania piłki) oraz Middle Shooting, czyli umiejętność słania strasznych bomb zza pola karnego. To mi się podoba!

Wnioski? Proste – trzeba się pokazywać w Lidze Mistrzów i to nie tylko od święta. Mam też nadzieję, że w końcu ktoś w Konami zauważy, że Radek Kałużny już dawno w reprezentacji nie gra i doczekamy się pesowego debiutu Sobolewskiego. Aha, no i „Franek łowca bramek" też mógłby się wreszcie pojawić – chłopaki z KCET przekonują się do niego wolniej nawet niż Paweł Janas.







MOŻE!) nam też uda się wyprosić u Konami wprowadzenie do PES6 na przykład Wisły Kraków... Oprócz tego nastąpiły przetasowania w ligach – spadkowicze wypadli z gry, beniaminkowie do niej weszli (Celta Vigo, Wigan, Torino itd.). Sprawa aktualności transferów też budzi niejakie nadzieje – otóż w Celticu jest już Żurawski i Boruc, w innych klubach transfery też są w miarę aktualne, choć z przyczyn oczywistych (beta jest mniej więcej z połowy sierpnia) zabrakło tych domkniętych pod koniec letniego okienka transferowego (jak choćby Rasiak do Tottenhamu, Essien do Chelsea, Baros do Aston Villi, Owen do Newcastle). Jak co roku napiszę, iż mam nadzieję, że Konami stanie na wysokości zadania i wszystkie transfery będą aktualne na 1 września. Ale nadzieja jest matką... No, może nie głupich, ale w tym wypadku naiwnych. W każdym razie miło się zdziwię, gdy transfery będą aktualne. Trybu online w becie nie dało się niestety sprawdzić i na granie w sieci przyjdzie mi zapewne poczekać, aż do pełnej wersji. A szkoda, bo już naprawdę nie mogę się doczekać możliwości udowodnienia wszystkim wyższości mojej myśli taktycznej ;)

A sama gra? Cóż, niewątpliwie 50Hz zrobiło jej bardzo dobrze pod względem płynności, szczególnie na widoku wide. Widać, że engine Pro Evo zdecydowanie lepiej radzi sobie w 50 klatkach animacji niż w 60, dla których docelowo jest przecież stworzony. W każdym razie – nie zaobserwowałem żadnych wyraźniejszych chrupnięć i PES5 śmiga jak śmigiełko. A co do sposobu rozgrywania akcji, zachowań zawodników, piłki, całości systemu rozgrywki, to wydaje mi się, że KCET już zaczęło coś grzebać, przy systemie z WE9 i wprowadzać jakieś zmiany. Przede wszystkim obrońcy wydają się być nieco bardziej podatni na minięcia, choć to może być złudzenie. Z kolei strzały z dystansu nie porażają już tak skutecznością, choć nadal wpadają bardzo często, a bramkarze nie mają przy nich za wiele do powiedzenia, co moim zdaniem powinno być nieco ukrócone – chciałbym, żeby reagowali nieco szybciej niż obecnie, bo wydaje mi się, że czasami ich reakcje są nieco spóźnione. I to nawet przy niezbyt mocnych strzałach. Choć być może takie było założenie Konami – utrudnili dojście do sytuacji strzeleckich, ale za to zwiększyli skuteczność strzałów. W każdym razie ciężko póki co wyrokować, tym bardziej, że dopiero w kilka miesięcy po premierze będzie można pokusić się o jakieś dogłębniejsze analizy Pro Evo 5, a na razie przecież grałem tylko w betę.

Ale największe zmiany dosięgną podań (w stosunku do WE9 oczywiście, Pro Evo 4 jest zupełnie, ale to zupełnie inne – tam podania są ping-pongowo flipperowe) – są nieco szybsze (choć nadal często niedokładne), ale łatwiej się do nich przyzwyczaić niż do tych z WE9, które były po prostu frustrujące. W każdym razie – w PES5 gra się bardziej płynnie niż w WE9. Mniej jest też fauli przy każdym, nawet najmniejszym kontakcie, dzięki czemu akcje są mniej rwane. Z tego co słyszałem i wyczytałem na forach, gracze najbardziej jednak narzekali w WE9 na „zepsucie" podań na dobiegnięcie (szczególnie tych górnych), które nie dość, że były niedokładne, to jeszcze bardzo często po prostu za mocne – większość lądowała w rękach bramkarza. Tym razem wydaje się, że działają o wiele lepiej – są dokładniejsze i krótsze, choć pod względem precyzji i „śmiercionośności" daleko im do tych z PES4. Choć po dłuższym zastanowieniu dochodzę do wniosku, że może jest inna przyczyna takiego stanu rzeczy.

Otóż, moi mili, w WE9 i w PES5 po prostu nie opłaca się biegać z R1 i przyjmować piłki z R1 i wszystkiego robić z R1 wciśniętym na maksa. Za często traci się w ten sposób piłki, za mocno i źle podaje, wypuszcza sobie za daleko gałę, itd. Tak więc, wydaje mi się po prostu, że odzwyczajenie się od duszenia tego przycisku nagle magicznie sprawiło, że gra zyskała na jakości. Takie mam przynajmniej wrażenie i dlatego polecam Wam zawczasu trenowanie „odpuszczania" R1, hehe. To prawdopodobnie znacznie ułatwi Wam pierwsze chwile z Pro Evolution Soccer 5, które mam wielką nadzieję za miesiąc zrecenzować. ■■

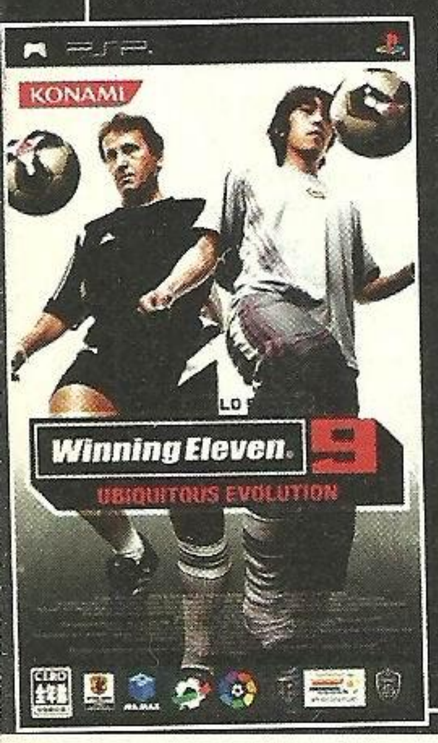
WINNING ELEVEN 9 UBIQUITOUS EVOLUTION NA PSP!

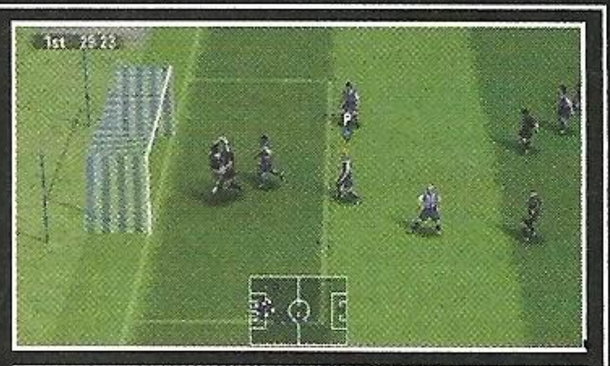
Od momentu, gdy Konami zaprezentowało pierwsze shoty z WE9 na PSP, czekałem z wywieszonym jęzorem na możliwość sprawdzenia tej gry w akcji. W końcu, sami przyznacie – przenośne Pro Evo, w pełnym 3D, praktycznie bez żadnych kompromisów to jest dokładnie to, czego potrzeba człowiekowi wybierającemu się w godzinną podróż autobkiem do szkoły, bądź do zakładu pracy. Lub też, najzwyczajniej w świecie, mającemu akurat ochotę poleżeć parę minut w wannie. I oto jest! „Japończyk", cały w krzakach oprócz angielskiego menu, ale rozegrać kilka (kilka? Raczej kilkadziesiąt!) meczyków naturalnie się udało.

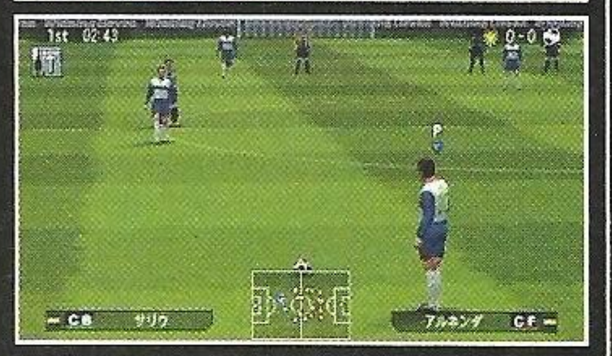
Miało być bez kompromisów, a przynajmniej tak się zapowiadało. Niestety, cięcia są i to miejscami bardzo widoczne. Na początek animacja; na pewno nie jest to 60 klatek na sekundę, do czego przyzwyczaiły nas edycje gry na PS2. Stawiałbym raczej na 30 i to ze spowolnieniami, gdy na polu karnym znajdzie się zbyt wielu zawodników. Naturalnie ruchy piłkarzy są fantastyczne, ale mimo wszystko nie tak płynne, jak do tego przywykliśmy. Dalej – standardowa kamera przypomina widok Long z PESa; nie można jej już oddalić, a jedynie przybliżać. Nie ma też opcji skręcania kąta. Dla osób przyzwyczajonych do Wide, czy też wychylonych kamer, przestawienie się może wcale nie być łatwe, o czym zaświadcza niżej podpisany, nawet teraz przeklinający leniwego Materazziego za te 1:3 z Juventusem. Wiadomo – na Long widać mniejszy fragment boiska niż na Wide, trzeba zatem częściej grać na pamięć, bądź też z większą uwagą wpatrywać się w skaner. Kolejnym minusem, który można jednak Konami odpuścić, jest brak komentarza – według autorów streamowanie z UMD danych w locie nie wchodziło w grę, bo, po pierwsze, UMD jest dość wolne, a po drugie, pracujący bez przerwy napęd bardzo skraca czas życia baterii w konsoli. Za to nie można za nic w świecie odpuścić dostępnych trybów gry. Dla drużyn narodowych jest tylko pojedynczy mecz; dla klubów – mecz oraz liga. Nie ma Master League. Halo?! Czy tak trudno było wrzucić puchary i turnieje dla osób, które nie przepadają za grą klubami? Gdzie ML, do diabła? Już dawno uknuliśmy w redakcji teorię, na podstawie której co roku Konami wraz z Seabassem wydają komercyjnie najpierw betę swojej gry w postaci Winning Eleven, potem poprawioną i pełną wersję, czyli Pro Evo, a na końcu Pro Evo jeszcze z jakimś patchem, czyli WE International. I bardzo możliwe, że za pół roku WE9UE International (lat, jak to brzmi) będzie już miało turnieje dla reprezentacji. I sprzeda się po raz kolejny... W ogóle miejscami ta gra sprawia wrażenie, jakby Konami trochę pokpiło sprawę i zamiast pełnoprawnej piłeczki na PSP przygotowało nam jej skarlałą wersję. Tylko dwa stadiony i to w dodatku bez trybun czy bannerów reklamowych? Dobrze chociaż, że można przeprowadzić trening, edytować nazwiska, czy sprawdzić się z żywym przeciwnikiem w multiplayerze przez Wi-Fi, choć nie ma mowy o zabawie przez internet. Składy są w miarę aktualne – Owen śmiga w Newcastle, a Robinho w Realu.

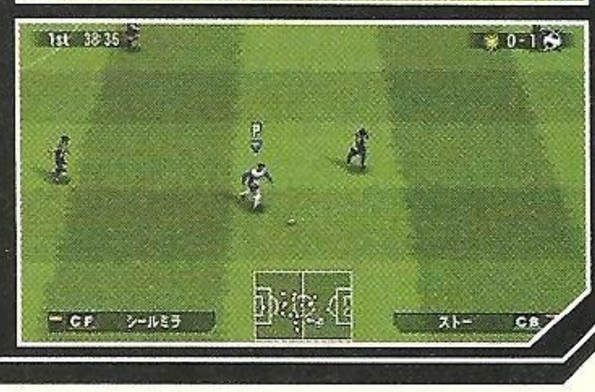
Sterowanie jest identyczne jak na PS2, z tym, że nie ma oczywiście R2 i L2. Można bez nich żyć. Na początku próbowałem grać cyfrowym padem, ale przy grze wymagającej olbrzymiej precyzji, o dziwo, znacznie lepiej spisuje się analogowy pieprzyk PSPka; wychylanie go jest przyjemne, nie męczy kciuka i wiązadeł. Nieco ciężej jest trzymać przez cały czas palce na górnych R i L, ale można i trzeba się przyzwyczaić.

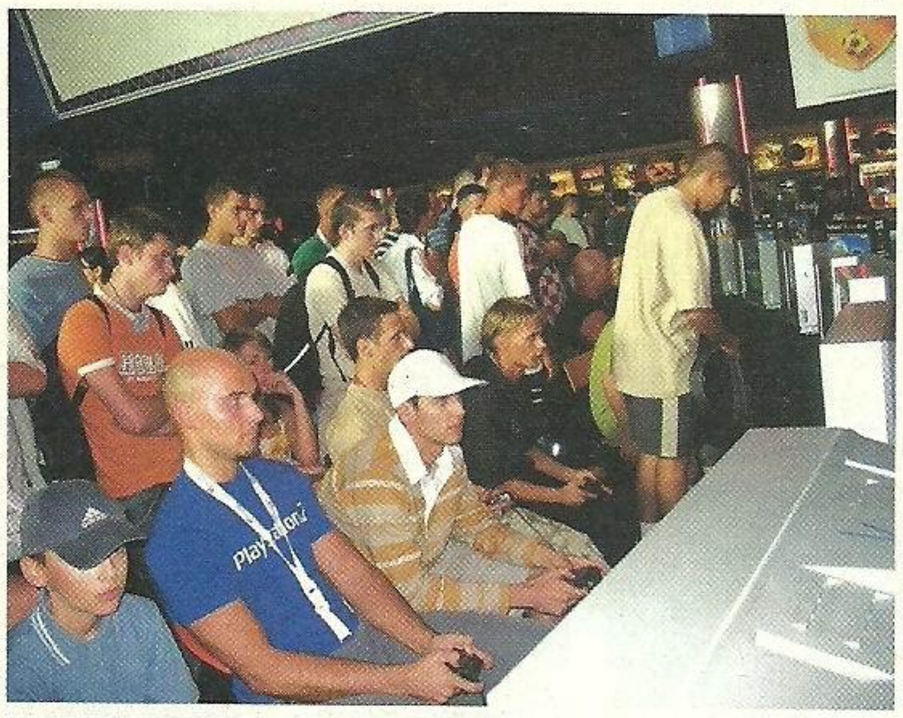
Narzekam i narzekam... ale muszę przyznać, że moje kochane PSP czekało dokładnie na te dwie gry, które mam przyjemność przedstawić Wam w tym numerze. Burnouta i Pro Evo. Wprawdzie betę Pro Evo w postaci WE9UE, ale jednak. Bo nie ulega wątpliwości że pomimo wymienionych wcześniej niedogodności sama esencja jest niemal identyczna jak w najnowszym Winningu; jest ten feeling i magia najlepszej gry pod słońcem. Ciężko się od tej bajki oderwać, a dalej może być już tylko ładniej i lepiej – co wyraźnie zobaczycie, gdy odpalicie sobie teraz pierwszą część Pro Evolution Soccer na PlayStation 2, a zaraz po nim czwórkę lub piątkę. Postęp, jaki dokonał się przez pięć lat, gdy ekipa KCET dobrze poznała sprzęt, jest nie do opisania. Mam jednak nadzieję, że zamiast podpalać cygara studolarowymi banknotami leżąc na Hawajach, Seabass i jego ludzie właśnie teraz w pocie czoła szlifują przenośną wersję Pro Evolution Soccer 5, która jak wiemy ukaże się już w przyszłym miesiącu. W Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution jest moc, ale jakby trochę przytłumiona. [Gulash] ■■

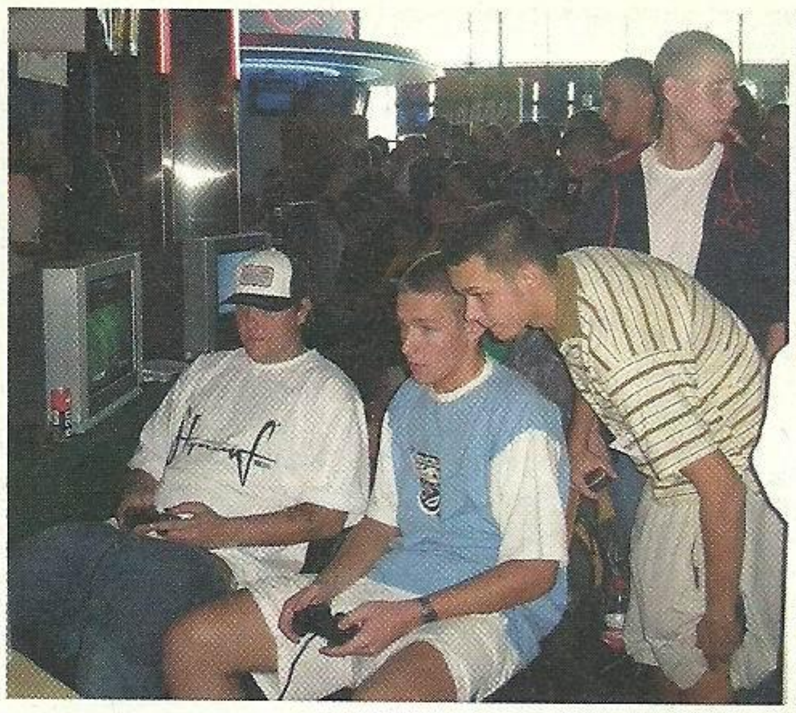




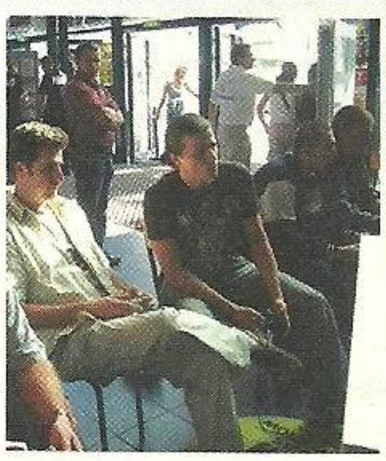








Seba Fijałkowski tryumfalnie unosi puchar mistrzowki. Ma się z czego cieszyć – jest pierwszym oficjalnym mistrzem polski w Pro Evo!



Na turnieju można też było rozegrać mecze towarzyskie. Między innymi z ekipą N+, a także z DJ Decksem, Kołczem, Peją, REDem i innymi „celebrities" ;)

OFICJALNE MISTRZOSTWA POLSKI PRO EVOLUTION SOCCER 4

Turniej zakończony. Turniej bez precedensu. Po raz pierwszy polscy konsolowi gracze walczyli o wyjazd na Mistrzostwa Europy, które odbędą się już w październiku we Włoszech.

Impreza odbyła się w ursynowskim Multikinie w sobotę 3.09.2005. W zorganizowanym przez Ultimę oraz CD Projekt turnieju do walki stanęło 168 zarejestrowanych wcześniej uczestników. Rozlosowano ich do 28 grup po 6 zawodników każda. Na dwie grupy przypadało po jednym stanowisku do gry, co dało liczbę 14 turniejowych konsol. Duży hol Multikina zapewnił wygodne rozstawienie także dodatkowych kilku stanowisk, na których można było zagrać sparingi na przykład z redaktorami Neo Plus. Pojawiły się też zapowiadane gwiazdy polskiej sceny hip-hopowej (RED, Peja, DJ Decks, Pele (Molesta), Kołcz); chłopaki nie przyjechali szorować podłóg, ale wziąć pełnoprawnie udział w turniejowych rozgrywkach!

Dla każdego stanowiska (czyli na dwie grupy) wyznaczono sędziego, którego zadaniem było opiekowanie się porządkiem rozgrywek. Te osoby raportowały co kilka meczy wyniki do głównego sędziego turnieju (niżej podpisany), a ten wprowadzał dane do komputera, na którym specjalny program obliczał punkty, bilans bramek itp. Rozgrywki grupowe trwały kilka godzin, więc napoje energetyzujące R20 i woda mineralna Aquella odpowiednio mobilizowały graczy oraz studziły ich pragnienie. Podczas rozgrywek grupowych pojawiły się ekipy telewizyjne z VIVY (w wolnych od meczów chwilach Kołcz kręcił odcinek „Bezeli") oraz MTV. Wywiady z graczami, z gwiazdami muzyki – to wszystko było na porządku dziennym. Co jakiś czas powietrze w holu Multikina rozrywane było co głośniejszymi krzykami graczy, którzy znajdowali w ten sposób ujście dla swoich emocji; tu prym wiódł głównie RED, który ewidentnie przejął się turniejem stawiając sobie wysokie cele. Dawał czadu tak, że wszyscy wiedzieli, że właśnie dzierży pada.

Przyszedł w końcu czas, kiedy poznaliśmy nazwiska 64 graczy, którzy przeszli do pierwszej rundy play-offów. Były to osoby, które zajęły miejsca 1-2 w swoich grupach oraz 8 dodatkowych graczy, którzy zajęli 3 miejsca w grupach z najlepszym bilansem. Tu już klimat turnieju nabrał niesamowitego charakteru. Wyobraźcie sobie grupy kilku-kilkunastoosobowe dopingujące swoich kolegów przyśpiewkami i okrzykami znanymi z boisk piłkarskich. Dopingującymi kulturalnie – trzeba dodać. W pewnym momencie pojawił się sam dyrektor Multikina, podszedł do mnie i powiedział: „Nie wiedziałem, że będzie tak fajnie! Nie wiedziałem, że wokół tego buduje się taki klimat". Hej, sceno PES - to o Was! Najdalej spośród hip-hopowców zaszedł RED, który przegrał ostatecznie pojedynek w 1/16 turnieju. Jak stwierdził – zaszedł dostatecznie wysoko (pomijam fakt, że gdy dowiedział się kto wygrał turniej, złapał się za głowę i rzekł: „Zioooommm... przecież wygrałem z nim w grupie!"

Gdy zaczęły się ćwierćfinały, na ekranach telewizorów można było oglądać już mecz Polska-Austria. I klimat zawodów zaczął dosłownie wylewać się strumieniami z Multikina. Doping dla uczestników turnieju nie słabł, a część widowni skupiła się na oglądaniu doskonale grającej w pierwszej połowie reprezentacji Polski. Gdy Smolarek strzelił gola, głośne i rytmiczne „Ebiii Smolaaaareeeek..." niosło się po Multikinie aż miło.

W końcu mieliśmy najlepszą czwórkę turnieju; znaleźli się w niej: Grzegorz „Esiek" Kuźnik (Anglia) z Zabrza, Adam „Edek" Baradziej (Brazylia) z Dąbrowy Górniczej, Sebastian Fijałkowski (Francja) z Dąbrowy Górniczej, oraz Tomasz (Mierzej) Mierzejewski z Poznania (Anglia). Wszyscy przenieśliśmy się do jednej z sal kinowych, gdzie na pełnym ekranie i z dźwiękiem wydobywającym się z kinowych głośników można było delektować się kolejno: meczami półfinałowymi, rozgrywką o 3 miejsce i oczywiście wielkim finałem. Pierwszy półfinał Esiek z łatwością wygrał 5:0 z Edkiem. Drugi mecz przyniósł dużo więcej emocji – Sebastian Fijałkowski pokonał w nim 3:1 Mierzeja. Mecz o 3. miejsce Mierzej wygrywa z Edkiem 3:1. Finaliści wiedzą już, że jadą razem do Włoch, ale emocje przed finałem malują się na ich twarzach niezwykle mocno – w końcu na telewizorze, na którym rozgrywają mecz, stoi piękny puchar dla zwycięzcy, a nieopodal kilka wypchanych toreb z nagrodami-akcesoriami do konsol firmy Logic 3. Niemniejsze znaczenie ma przecież tytuł Oficjalnego Mistrza Polski w Pro Evolution Soccer. Zaczyna się mecz i to co dzieje się na sali wśród kolegów obu finalistów nie daje się opisać. Doskonały doping. Wojna na doping! Znane z piłkarskich boisk przyśpiewki (te kulturalne) dopasowane do bohaterów tych ważnych minut brzmiały doskonale i budowały nastrój zdrowej, pełnej emocji rywalizacji.

Francja Seby Fijałkowskiego przegrywa 0:1 z Anglią Eśka. Jest 85 minuta i pada wyrównujący gol. Ekipa z Dąbrowy szaleje na sali. Niesiony głośnym dopingiem Sebastian, w 89 minucie – podczas gdy wszyscy spodziewali się już gwizdka i dogrywki – przechyla szalę zwycięstwa na swoją korzyść i zapewnia sobie tytuł Mistrza Polski Pro Evolution Soccer 2005. Gratulacje!

Tuż po finale rozdano masę nagród. Najlepsza ósemka graczy otrzymała najnowsze akcesoria konsolowe firmy Logic 3, przy czym wartość zestawów rosła wraz z zajętym w turnieju miejscem. Mistrz sam nie potrafił zabrać się z wszystkimi torbami nagród – pomagali koledzy. Oprócz akcesoriów ta sama grupa graczy otrzymała oficjalne piłki Pro Evo, czołowa 16-tka dodatkowo koszulki turniejowe oraz Pro Evo. Każdy kto wyszedł z grupy wracał z oficjalną smyczą z gry.

Dziękujemy graczom! Dziękujemy Logic 3 za wspaniałą ilość konsolowych nagród. Dziękujemy Multikinu za nieocenioną pomoc i pełną kooperację. Dziękujemy firmie Paola za dostarczenie napojów R20 i wody Aquella. Dziękujemy firmie Manta Multimedia za telewizory. Dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do tego, że ten turniej się odbył.

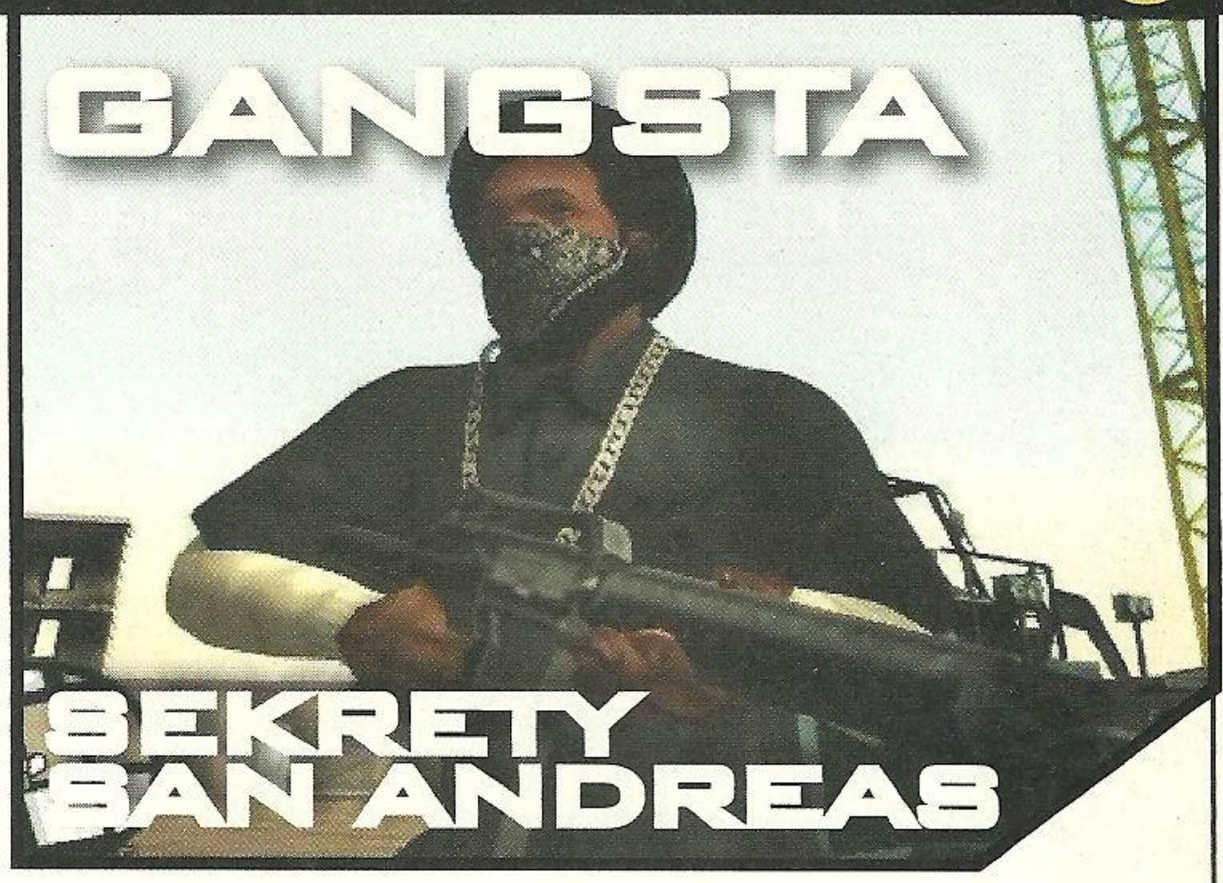
A co za rok? Mamy nadzieję, że kolejna edycja, tym razem przygotowana na dużo większą skalę, pozwalająca zmierzyć się setkom graczy w takim turnieju. Taka jest wizja, takie są nasze nadzieje.

Emil „Samuraai" Ronda [Ultima]

OD REDAKCJI:

Tak jak na niejednym turnieju PESa już byłem, tak właśnie oficjalne mistrzostwa zorganizowane w Warszawie były chyba najbardziej klimatyczną imprezą tego typu w całej mojej turniejowej karierze. Pochwalić trzeba przede wszystkim organizatorów za to, że całkiem sprawnie poradzili sobie z przeprowadzeniem całych rozgrywek i zapewnieniem ku temu godnych warunków wszystkim graczom. Nie zapomniano także o drobnych upominkach chociażby w postaci smyczek lub koszulek, które na pewno jeszcze długo będą przypominać zawodnikom te pamiętne mecze rozgrywane w warszawskim Multikinie. Największe gratulacje należą się jednak przede wszystkim samym graczom, którym udało się stworzyć niesamowitą atmosferę swoim niezwykle żywiołowym dopingiem dla kolegów. Klimat piłkarskiego święta spotęgował jeszcze bardziej fakt meczu polskiej reprezentacji, ale o tym wspominał już Emil.

Co się zaś tyczy samych rozgrywek, to większość spotkań stała na całkiem wysokim poziomie i muszę przyznać, że impreza wypadła naprawdę super, a dodatkowymi atrakcjami byli goście specjalni, jak chociażby znani polscy hip-hopowcy oraz redaktorzy N+. Szybko się okazało, że z ekipy HH największe peesowe umiejętności posiadł RED, który na zupełnym lajciku pojechał w jednym z meczów pokazowych niejakiego DJ Decksa dziesięć do zera. Musicie przyznać, że to dosyć imponujący wynik. Poza tym z rzeczywiście dobrej strony pokazali się Gulash i Marcel, z których ten drugi na sparringach (obaj nie mogli uczestniczyć w turnieju) nie przegrał ani jednego meczu. No cóż, pozostaje tylko pogratulować wszystkim zwycięzcom, podziękować organizatorom i modlić się o to, żeby nic nie stanęło na przeszkodzie w zorganizowaniu następnej edycji zawodów. **[Qoora]**



Na jesiennym horyzoncie widać kilka ciekawych tytułów, które pewnie już wkrótce zasilą GP. Tymczasem szykujcie się na Liberty City Stories na PSP, bo mam przeczucie, że Rockstar po raz kolejny zarządzi. Póki co, znalazło się jednak jeszcze kilka ciekawostek z obszernego świata San Andreas, ale to już chyba „ostatki". Oddajmy zatem głos naszym informatorom... [Qoora]

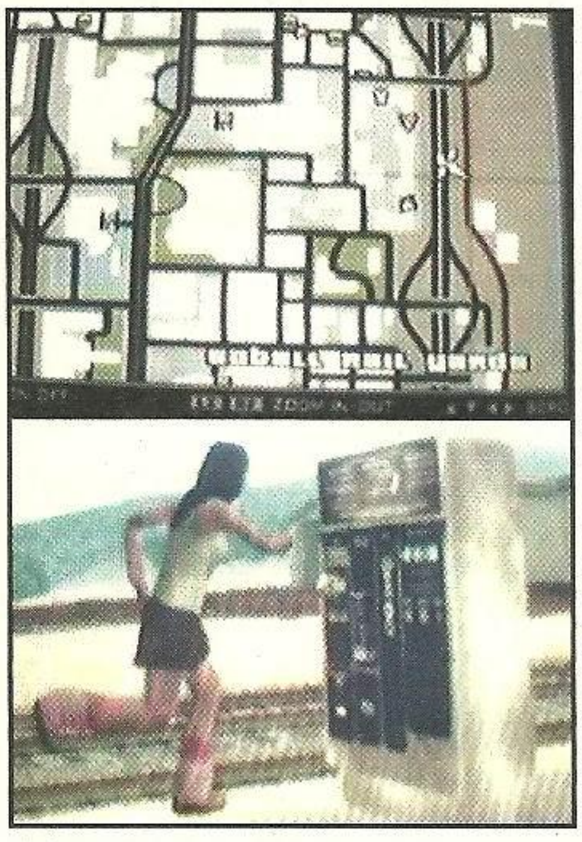
NASI INFORMATORZY

Autor: Krystian Świetlik
Temat: To i tamto

Znalazłem parę kolejnych ciekawostek dotyczących GTA:SA.

1) Pierwsza z nich to magnetowid w każdej ze szkół, jakie znajdują się w SA. Czy przyjrzałeś się im dobrze? Weź aparat fotograficzny i zrób jak największe zbliżenie. Zobacz nazwę firmy – najwyraźniej twórcy gry chcą podpaść Sony, ponieważ nazwa magnetowidu to Sunny.

2) Kolejna rzecz jest równie ciekawa i interesująca. Udaj się w okolice „Sobell Rail Yards" (załączam mapkę). Jeżeli dopisze Ci szczęście, to ujrzysz człowieka, który grzebie w jakimś urządzeniu przy torach. W końcu się denerwuje i zaczyna kopać w maszynę (załączam zdjęcie), żeby za chwile się oddalić jak gdyby nigdy nic. Muszę dodać, że rzecz się dzieje tylko wówczas, gdy zbliża się pociąg. Może nasz tajemniczy człowiek od zwrotnic chce wykoleić pociąg ;)



3) Ostatnia ciekawostka to tarcie CJ'em o murek na motorze. Znajdź jakiś motor, potem długi kawałek muru i rozpędź się jak najbliżej tegoż murku. Teraz skręć tak, jakbyś chciał przejechać przez mur. Tułów Carla powinien przeniknąć przez przeszkodę, nic w tym dziwnego tylko śmiesznie to wygląda. To już koniec, za miesiąc postaram się jeszcze coś podesłać ;)

Autor: Jungestuchol
Temat: Różności

Witam serdecznie. Bez większych wstępów chciałbym podzielić się swoimi spostrzeżeniami/odkryciami po obcowaniu z GTA:SA.

1) Zależnie od tego, czy wsiądziesz przez drzwi na środku wagonu, czy przez te do kabiny maszynisty, to będziesz albo jechać pociągiem jako pasażer, albo będziesz go prowadzić.
2) Gdy zdejmiesz dźwigiem z magnesem jakiś zaimportowany samochod w dokach w San Fierro, a nie odłączysz magnesu, to gdy wysiądziesz z dźwigu i będziesz próbował odjechać nowo nabytym autem, nie ujedziesz nim za daleko – po ujechaniu kilku metrów wróci do dźwigu niczym jojo. **(Q: to oczywiście służy do wykręcania fajnych trików zawieszonymi na linach samochodzikami)**
3) Misja „Supply Lines" z trudnej staje się łatwą, gdy zamiast samolocikiem lecieć zacznie się nim jeździć po ulicy. Sterowanie o dziwo nie przysparza nadmiernych trudności, a samolot jest bardzo wytrzymały, co zapobiega jego eksplozji. Tak więc, jadąc nim po ulicy, od razu ułatwiamy sobie celowanie do kurierów, bo możemy zatrzymać się w miejscu, czego byśmy nie mogli oczywiście zrobić lecąc. Tym sposobem zaoszczędzimy naprawdę dużo czasu, a co za tym idzie także paliwa.
4) Po przybyciu do San Fierro w radiu WTCR można natrafić na wiadomości, w których spiker donosi o skutkach naszych poprzednich misji, zwłaszcza „Are you going to San Fierro?" i wpływie spalenia plantacji marihuany na okoliczną faunę. Poza tym da się tam także usłyszeć sprzedawczyka Big Smoke'a 'lansującego się' w trakcie udzielania wywiadu. Wzmianki doczeka się też jedna z misji na kontenerowcu.
5) W Las Payasadas (na parkingu na skarpie, przy mechanicznej kurze) można nocą znaleźć, poza Hod-dog Vanem, lodziarkę Mr. Whoopie. Warto zwrócić uwagę na kształt... ekhmmm... loda, umieszczonego na dachu.
6) Wyloty kominów w fabryce East Beach (Los Santos) są zabetonowane. Nie wiadomo po co, skoro te w Doherty (San Fierro) mają normalne wyloty. **(Q: Hmmm, a może to filtry założone w obawie przed zatruciem środowiska? :P)**
7) CJ walczy z korporacjami – po misji „Reuniting The Families" warto obejrzeć (i tym bardziej sprawdzić w słowniku), jak samochód przemodelował umieszczone na billboardzie hasło reklamowe napoju Sprunk.
8) Gdy zdobędziesz maksymalną ilość amunicji do jakiejś broni, licznik naboi zniknie. Wiele ułatwia kupowanie jej w Ammu-Nation, jednak tam nie możesz nabyć ołowiu „do maksimum". Gdy po wizycie w Ammu-Nation brakuje już tylko kilku pocisków, wystarczy teraz znaleźć daną broń w jakimś miejscu na mapie lub zdobyć ją na wrogu, a wtedy licznik zniknie. Nie znaczy to jednak, że ma się teraz nieskończoną ilość amunicji – wystarczy zejść poniżej poziomu 9999, by licznik znów się pojawił.
9) Gdy po deszczu zobaczysz tęcze, wjedź/wleć/wejdź do oceanu. Gdy zanurkujesz i popłyniesz w kierunku tęczy, zobaczysz, że wbrew prawom fizyki da się ją dostrzec także pod wodą.
10) W The Emerald Isle (Las Venturas) jest billboard reklamujący sklep Pro-Laps. Jednak od innych billboardów tego typu różni go to, że pomazali go jacyś wandale. Teraz napis brzmi „STRAIN HARD".
11) Teren podmiejski na północ od Las Colinas (Los Santos) nazywa się „Northstar Rock". Jest to gra słówek z nazwą twórców gry.

Autor: Zaknafein
Temat: Różności II

1. Będąc na jakimkolwiek rowerze spróbuj skoczyć (należy przytrzymać L1), po czym szybko naciśnij kółko (strzał). CJ skoczy wówczas dwukrotnie wyżej niż normalnie.
2. Na ścianie budynku obok salonu fryzjerskiego w dzielnicy Playa del Seville (Los Santos) widnieje znak „Jesus Saves". Jest to drobne nawiązanie do GTA2, gdzie w kościołach z takim samym napisem można było zapisać grę.
3. W San Andreas istnieje pewien samochód będący wyjątkowo rzadkim okazem... Chodzi tutaj o Phoenixa, który w wyniku małego niedopatrzenia autorów nigdzie w grze nie pojawia się (zostało to zresztą potwierdzone przez Rockstar). Jest jednak dosyć prosty sposób na zdobycie tej znakomitej fury – wystarczy wziąć udział w ulicznym wyścigu „San Fierro Hills" (turniej jest oznaczony na mapie czarno-białą flagą), po starcie pojechać Phoenixem do najbliższego safe house'u z garażem i poczekać do końca wyścigu, by stać się szczęśliwym posiadaczem jedynego modelu tego wozu w całym stanie San Andreas.

Autor: Saladin
Temat: Pimp My Ride 4 Life Homie

Fajnie, że w GTA można tuningować samochody, ale wkurza mnie , że jak już odpicuję sobie brykę, to po chwili w coś uderzę i już nie jest taka ładna. Może Wam się to nie zdarza, ale tym, których też to wkurza, proponuję rozwiązanie **(Q: W sumie to nie miejsce na kody, ale akurat podzielam ból Saladina i myślę, że ten cheat naprawdę może się przydać. Chociaż i tak uważam, że dobry kierowca poradzi sobie na ulicach San Andreas i bez tego rodzaju oszustw. No i od czego są warsztaty?? :P)**

1) Wpisujemy kod na Vehicle of death – L1, L2, L2, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, GÓRA, R1, R2, R2.
2) Wsiadamy do naszej bryki, teraz każdy samochód, w jaki uderzymy, wybucha.
3) Ponownie wpisujemy powyższy kod, teraz nasz samochód jest niezniszczalny, a inne nie wybuchają, kiedy w nie uderzymy.

Autor: Dizzy Egg
Temat: Deja Vu

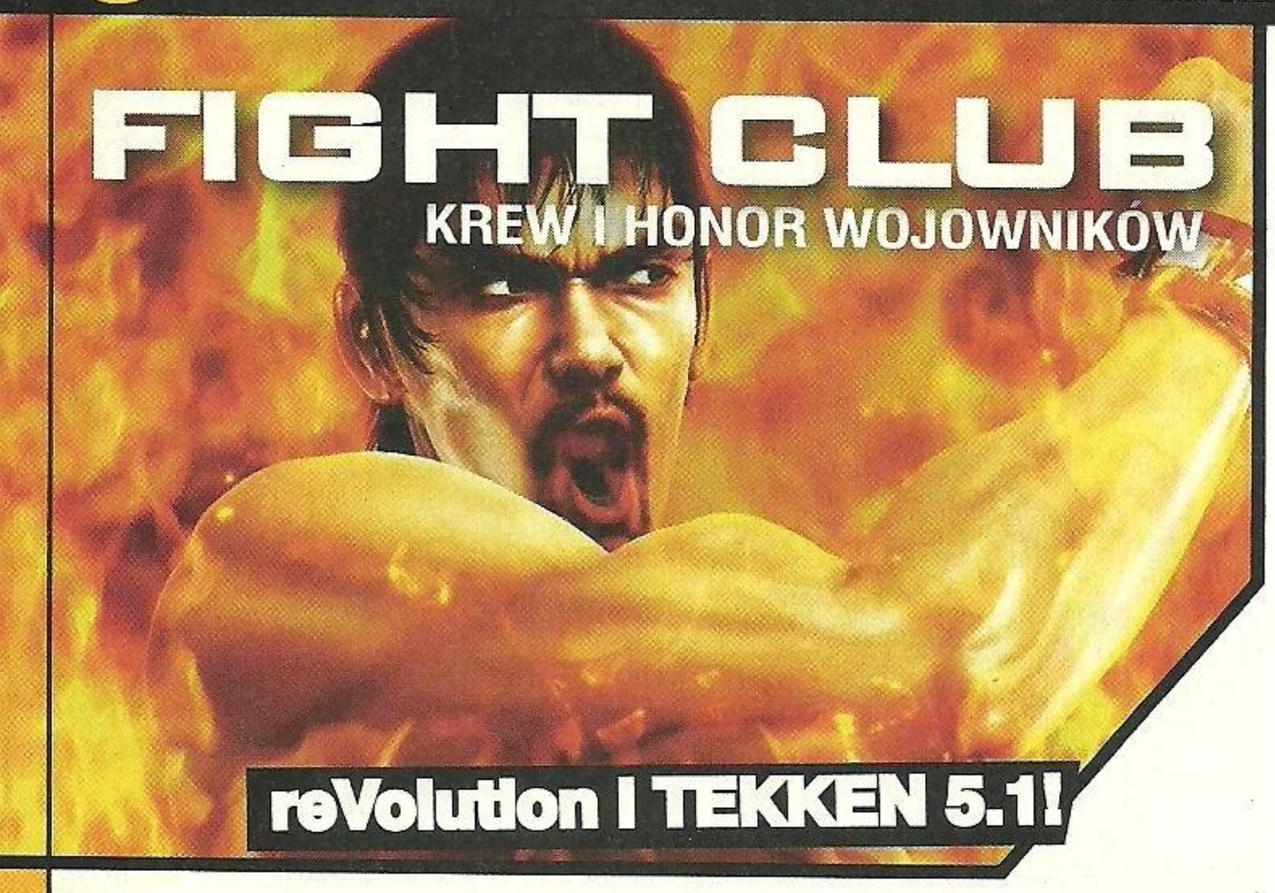
Nie wiem czy zwróciliście uwagę, ale niedawno miałem okazję grać w poprzednią część serii GTA, a mianowicie w Vice City **(Q: Myślę, że na to nie mieli nawet jak zwrócić uwagi, hehe)** i nie wiem czy słyszeliście dokładnie, co mówią przechodnie, gdy się na przykład zahamuje gwałtownie tuz przed nimi. Jedna z postaci: babka w białym, długim płaszczu (zgarbiona) mówi: „Hey I'm from San Fierro (czyt. Hej! Pochodzę z San Fierro).

Autor: Jerry
Temat: Szalone schodki & Tour De SA

Siemka! Znalazłem śmiesznego buga w GTA: S.A. A mianowicie chodzi mi o schodki podczepiana pod „baggage", czyli samochodzik z lotniska. Jeśli wejdziemy na lotnisku w San Fierro pod niski daszek, gdzie wspomniane schodki sobie niewinnie stoją, to nagle przewrócą się, a później zaczną palić i wybuchną niczym normalny samochód. Żeby było zabawniej, po wszystkim zaczynają jeszcze dziwnie „tańczyć". Podsyłam także screena.

Druga sprawa tyczy się szybkiego podnoszenia skilla w jeździe na rowerze lub motorze. Najpierw znajdź sobie jakiś motor lub rower i poszukaj ulicy biegnącej pod górkę. Wiadomo, że gdy się jeździ na tylnim lub przednim kole, to skill jazdy znacznie szybciej rośnie, toteż rozpędź się pod górkę, po czym gwałtownie zahamuj robiąc stoppie. CJ podjedzie parę centymetrów, a za chwilę zatrzyma się na stojąc na jednym kole. Teraz bohater zacznie przebierać nogami jakby chciał jechać na wstecznym, ale po chwili przestanie i normalnie będzie zjeżdżał z górki na przednim kole. Wystarczy robić tak dopóki, dopóty wypełnimy cały pasek skilla. Aha, stoppie trzeba zakończyć tuż u podnóża wzniesienia, bo w przeciwnym razie CJ zaliczy glebę.

■■



FIGHT CLUB

KREW I HONOR WOJOWNIKÓW

reVolution I TEKKEN 5.1!

Nowe tytuły zbliżają się wielkimi krokami, dociera do nas coraz więcej informacji o bijatykach zmierzających na przyszłe i jeszcze obecne platformy. [Vince]

Na początek garść newsów o nadchodzących wariacjach Tekkena 5, krótka relacja z reVolution 2005 i przechodzimy do opisu postaci.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

Nie dość, że niedawno Namco uraczyło swoich fanów dopieszczoną wersją Tekkena 5 o wdzięcznym numerku 5.1, to już zapowiedziana została kolejna edycja tej gry, zawierająca znacznie dalej idące zmiany. Doczekamy się nowych postaci, multum aren, kilkudziesięciu nowych zagrań, być może innych trybów. Najważniejszą zmianą jest oczywiście dodanie całkowicie nowych zawodników – Dragunov i Lili dołączają do ekipy wojowników, a chodzą plotki, że to nie koniec i doczekamy się jeszcze dwóch kolejnych. Dragunov walczy stylem dokładnie takim samym jak Bayman z DOA, masa bolesnych rzutów i przechwytów oraz generalnie brutalna siła. Wygląda dość oryginalnie, prawdopodobnie spędził dużo czasu w sowieckich łagrach. Lili to z kolei jakaś panienka z dobrego domu, wzorowana zapewne na Karin ze Street Fightera. Jej styl walki i poruszanie się jakoś nie za bardzo pasują do klimatu serii, ale być może trzeba się po prostu z tym oswoić. Tak samo było z Fengiem i Ravenem, ale teraz wszyscy już się przyzwyczaili. Co się tyczy aren – każda z istniejących będzie miała swoją alternatywę. Mroczną Hell's Gate będziemy mogli podziwiać w słońcu i kwitnących kwiatach (Heaven's Gate?), tak samo z Moonlit Wilderness. Arenę na zalanym słońcem dachu zobaczymy w nocy, dane nam będzie podziwiać spaloną świątynię zanim jeszcze ktoś ją podpalił i tak dalej. Pomysł świetny, choć nie oryginalny, bo pamiętamy, że takie zabiegi już były w Virtua Fighter czy też Dead Or Alive. Wszystko to wygląda zaprawdę wyśmienicie, tak też jest w przypadku całkowicie nowej areny, gdzie walczy się pośród watahy wilków.

Co się tyczy sytemu gry – zapewne będzie bazowany w całości na tym zaprezentowanym w Tekkenie 5.1. Dodatkowo jednak każda postać dostanie kilka nowych zagrań. Na pierwszych zwiastunach można zaobserwować nowe trzy-ciosowe kombinacje Paula, Asuki czy Ravena, ciekawe, aczkolwiek nie wiadomo czy użyteczne, hit-throwy (ciosy przechodzące w rzuty) Xiao i Yoshiego, oraz, dość przegięty, laserowy rzut Devil Jina.

Całość zapowiada się obiecująco, niewiadomą jednak pozostaje kwestia wydania tej wersji na konsole. Oby beta-testerzy tym razem spisali się na medal!

Legenda

Już taki urok tego rodzaju gier, że praktycznie każda ma własne oznaczenia przycisków, kombinacji itd. Niektóre się całe szczęście powtarzają - CH to zawsze Counter Hit, JF to zawsze Just Frame, NC to zawsze Natural Combo. Poniżej lista oznaczeń używanych w tekście.

t, p, d, g – kierunki – odpowiednio: tył, przód, dół, góra
g/p, d/t… - skosy, czyli „góra/przód", „dół/tył" i tak dalej

1 – lewa ręka (kwadrat)
2 – prawa ręka (trójkąt)
3 – lewa noga (iks)
4 – prawa noga (kółko)

, - przyciski wciskamy normalnie po sobie
+ - przyciski naciskamy w tym samym momencie
~ - przyciski naciskamy zaraz po sobie
> - można opóźnić naciśnięcie kolejnego przycisku
N - [Neutral] – należy zrobić przerwę między wciskaniem kolejnych przycisków
_ - można wcisnąć jeden lub drugi przycisk

WS - [While Standing] – podczas wstawania
FC - [Full Crouch] – z pozycji kucniętej
BT - [Back Turned] – stojąc tyłem
SS - [Side Step] – robiąc unik w bok (g, g lub d, d)

Większość postaci ma poza tym własne postawy, z których może wyprowadzać zagrania. Ich nazwy i skróty wyjaśnione są indywidualnie przy danej postaci.

REVOLUTION 2005 / IMPACT 2 – WYNIKI

Impreza była bardzo udana, zarówno pod względem organizacyjnym jak i merytorycznym. Wszelkie turnieje rozgrywane były systemem Double Elimination. Przytaczam wyniki z krótkim komentarzem.

SOUL CALIBUR 2

1. Di (Yoshimitsu, Voldo), 2. Matt (Talim), 3. Devil (Talim), 4. Swayman (Taki)

Dziwi brak w finałowej czwórce Reseta (Ivy), który co prawda na początku wygrał z Mattem, ale później został pokonany przez Di oraz, co ciekawe, Matta, z którym spotkał się ponownie w drabince przegranych. Swayman szturmem wdarł się swoją Taki do grona zwycięzców, co trzeba przyznać jest wyczynem biorąc pod uwagę ograniczony damage tej postaci. Di jest teraz bez wątpienia graczem, który ma największą wiedzę na temat tej serii i to miejsce należało mu się jak nikomu innemu. Devil i Matt kontynuują doskonalenie gry Talimką i trzeba przyznać, że pojedynkując się z nimi czasem po prostu nie wiadomo, co się dzieje. Warto też wspomnieć, że Matt wyeliminował wcześniej również Mashtera (Mitsurugi), jakby nie patrzeć, jednego z faworytów do finału.

STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE

1. Zero (Yun), 2. Ornit (Urien, Q), 3. Shind (Yun) 4. Aqua (Chun-Li)

Na turnieje 2D przyjechał specjalnie z Niemiec jeden z tamtejszych czołowych graczy w bijatyki 2D właśnie – Shind. Co by nie mówić – prezentował wyśmienity poziom i sprawił niesamowicie wiele trudności naszym lokalnym mistrzom. Po gigantycznie emocjonujących walkach finałowych (chyba najciekawsze finały ze wszystkich na reVo) zwyciężył Zero, pokonując w finale swojego sparring-partnera Ornita. Należy zaznaczyć, że obaj grają, nie bójmy się tego powiedzieć, na światowym poziomie. Ich zmagania ogląda się z niekłamanym podziwem! Czwarte miejsce zajął Aqua, który swoją niespecjalnie wyrafinowaną grą Chun-Li (cóż, taka postać) sprawił niemało kłopotów Zero, a wcześniej wyeliminował między innymi Swaymana (Ryu) i Vince'a (Makoto).

GUILTY GEAR XX: RELOAD

1. Aqua (Dizzy), 2. Shind (Venom), 3. Cieślak (Faust), 4. Zet (Johnny)

Emocje towarzyszyły też turniejowi GGXX:R, aczkolwiek gra ta pozostaje w Polsce grą dla wybranych i duża część publiki nie miała pojęcia, co się dzieje na ekranie. To niesamowicie efektowna, ale bardzo wymagająca gra i trudna jak chyba żadna inna. Zwyciężył Aqua, który jednak miał po prostu katorżniczą przeprawę z niemieckim mistrzem GG, Shindem. „Ponad 50 kombinacji kuleczek!" ma Venom, postać, którą wymiata Shind. I co by to nie znaczyło, brzmi poważnie! Trzecie miejsce dla Cieślaka, który gra najbardziej zakręconą postacią w historii bijatyk. Czwarty Zet i jego Johnny aka „Moneta". I tylko Koji'ego (Sol) brakuje, którego wakacje w Irlandii chyba nie sprzyjały formie, heh.

TEKKEN 5

1. Matt (Julia), 2. Boskon (Nina), 3. Mashter (Law, Steve), 4. Reset (Nina)

Turniej Tekkena odbył się pod koniec drugiego dnia całej imprezy. Pojawili się prawie wszyscy najlepsi gracze w Polsce, a trzeba powiedzieć, że z części na część jest ich coraz więcej. Tego dnia rządził Matt, który wziął odwet na Boskonie za poprzedni turniej. Ich finałowa walka to był pokaz tego, jak należy grać w T5. Było na co popatrzeć. Wysoko zaszedł też Mashter, który udowodnił, że znajomość gry i postaci to w T5 podstawa – wyeliminował w koszyku przegranych Sway'a, który wcześniej przegrał z Boskonem. Sway nie mógł zdecydować się na jedną postać i wszyscy zgodnie przyznali, że to główna przyczyna jego ostatnich porażek. Wysoko zaszedł też Reset, któremu w czasie turnieju siadały akcje jak z filmików, ale zabrakło jednak ograna, no i szczęścia. W turnieju brali również udział inni znakomici gracze jak Gubu (Lei), Cigen (Xiaoyu), Campos (Feng) czy Grizzly (Ganryu).

Kogo nie było, niech żałuje – świetna atmosfera, super poziom i bardzo dobre nagrody. Następna edycja reVolution już za… rok. Pewnie będziemy grać już w inne bijatyki i na innych konsolach…

Tekken 5 – Opis Postaci cd

PANDA / KUMA

Przyznam się, że nigdy nie miałem odwagi wziąć się za tą postać. Dlatego o pomoc poprosiłem Di, gracza, który znany jest nie tylko ze sceny SC2, ale i ze swojej gry Pandą. A ci, którzy wątpią w jej potencjał szybko przekonają się, że nie mają racji.

Panda w najnowszej odsłonie Tekkena zyskała bardzo wiele. Ile? Tyle, że może teraz rywalizować z teoretycznie lepszymi od siebie postaciami (z topami to jednak bardzo trudne). Brak silnych juggli rekompensuje arsenał nowych, ciekawych zagrań. I pamiętajcie – „Pandzia" od poprzedniej części zdążyła się mocno naszprycować bambusem i mimo tego, że jest duża, nie siedzą na nią niektóre juggle, heh.

Przydatne zagrania:

- **p+1, 1, 1** – jugglujące combo, które siedzi całe na **CH**! Zaczyna się od bardzo szybkiego puncha (możemy na przykład wbić się tym w środek p+1+2, 2 Jacka). Świetnie się sprawdza przy przewagach (po **d/p+1+2** albo **g/p+1+2**).

- **1+2, 1+2, 1+2** – w T5 Panda dostała dodatkowe jedno uderzenie, dzięki czemu na początku ludzie się na to łapią. Naprawdę. Dobra rzecz pod ścianą i na turlających się do tyłu (np. po **HBS 1+2** – lekki podbieg i przy odrobinie szczęścia wszystkie 3 wejdą, jeśli przeciwnik będzie chciał się odturlać). Po pierwszym można przejść do **HBS** dzięki **~3+4**. Drugi można lekko opóźnić. Uwaga – niestety karalne.

- **p, p+2** – juggle-starter, unika ciosów na high. Bardzo dobry cios, również do dobicia leżącego. Warto też wspomnieć o jego doskonałym zasięgu i praktycznej niekaralności.

- **p+1+2** – „przytulajcie" Pandą tylko z daleka, przerywając cios przeciwnika. Na bloku śmierć i tym samym prawdopodobieństwo wymarcia gatunku.

- **g/p+3** – bardzo pozytywnie zmieniono ten cios. Szybki juggle-starter, wygrywa z lowami. Zasięg mógłby być większy, ale niestety Panda ma za krótkie łapki. Kontynuacja (całość wygląda tak: **g/p+3, 4, 1+2**) stosowana w jugglach.

- **d/t+2** – Szybki i „sępiarski" low o bardzo dobrym zasięgu. Na trafieniu przewaga, którą trzeba wykorzystać do customów! Warto po nim zrobić na przykład **WS+1** na przebijających albo rzut na nadmiernie czekających graczy.

- **t, p+2+3** – brakuje już szybszej wersji z T4, ale wciąż sporadycznie można się pokusić o nieblokowalną wersję, na przykład po **p, p+2**. Skuteczne pod ścianą.

- **g/p+3+4** – naskok znany z poprzednich części, na nadmiernie wylegujących się na ziemi, zostawia nas w postawie **SIT**, z której mamy teraz dwa ciosy i możliwość rolla. Niestety, zarówno low jak i wybitka są karalne. Mid jest szybszy od podcinki, ale oba zagrania można zablokować na wzrok. Bardzo często używane w jugglach!

- **t, d/t ,d, P+2** – pandowy Deathfist, całkiem użyteczny. Tylko sposób wykonywania jakiś taki niewygodny. Trzeba uważać, ze względu na długość wykonywania.

ROL – jest to „pół-postawa", do której możemy wejść na różne sposoby: **FC d/p+1+2** albo **SIT d/p** albo **HBS p, FUFA** albo **FDFA p**. Także jest tego sporo. Przeciwnik ma zgadywankę, ale tacy Feng czy Paul mogą nas zdjąć z bara.

- **ROL 1** – punch na high. Jeżeli przeciwnik nie wstaje sprężynką, to siedzi nam na gwarancie **p, p+2**.

- **ROL 3** – śmieszny wślizg, przy trafieniu pod ścianą najlepiej użyć od razu **FUFT d+1+2**.

HBS – postawa, w której Panda „czai się" na przeciwnika, unikając tym samym ciosów na high.

- **HBS 1, 2** – dwa przyjemne i szybkie low'y. Zostajemy w postawie.

- **HBS 2** – nieco wolniejszy low niż **HBS 1** (przy czym może zmylić, jeśli przeciwnik czeka na szybkiego lowa), po trafieniu daje gwarantowane **HBS 3+4**. Zostajemy w postawie.

- **HBS d+1+2** – użyteczny, szybki i bezpieczny mid. Zostajemy w postawie. Czasami potrafi uniknąć niskich ciosów.

Dragunov

- **HBS 3+4** – mocniejszy niż wyżej, ale zamiast lowów potrafi chwilami uniknąć midów (hm... Namco?). Całe szczęście jest to na naszą korzyść, heh.

Objaśnienie skrótów dla pozycji podczas leżenia:
FUFA - face up & feet away – na plecach, głową do przeciwnika.
FUFT - face up & feet towards – na plecach, nogami do przeciwnika.
FDFA - face down & feet away – na brzuchu, głową do przeciwnika.
FDFT - face down & feet towards – na brzuchu, nogami do przeciwnika.

- **FUFA 1+2** – bardzo użyteczny mid, świetny pod ścianą.

- **FUFT d+1+2** – niezły cios na mid przenoszący do **SIT**.

- **FDFA 1+2** – bardzo dobra sprawa. Szybki low.

- **FDFT 1+2** – to, co wyżej, tylko w drugą stronę. Można czasami uciekać (wygląda jakby Panda odpływała żabką...).

Przydatne juggle:

- **CH d/p+1, 2, 1, 2 g/p+3, 4, 1+2**
- **CH p+1, 1, 1 p+1, 1+2**
- **g/p+3, p+2, g/p+3, 4, 1+2**
- **WS+1, g/p+3, 4, 1+2**
- **p, p+2, g/p N+4, 1+2**
- **p, p+2, p, p+2, BT 2** (ściana), **p, p+2**

Miśkiem można się pobawić (przejścia między postawami, ciosy z leżenia – polecam obadać wszystkie możliwości, jakie ma Panda, a na które zabrakło tutaj miejsca), ale wtedy skuteczność jest właściwie równa zeru. Generalnie ułomnością naszej zawodniczki jest masa strat i sporo minusów na większość postaci.

WANG JINREI

Panie i panowie – oto najprostsza w opanowaniu i jednocześnie niesamowicie mocna postać. Zawodnika tego polecam tym, którzy naprawdę nie chcą się przemęczać grając w T5. Praktycznie nie zadaje ciosów na high, przez co nie można przy nim kucnąć. Jego wszystkie zagrania mają olbrzymi priorytet, ma jedne z najlepszych rzutów w grze, banalne zgadywanki, super okizeme (ciosy na leżącego i wstającego). On ma wszystko, co najlepsze... W sumie jak się ma ponad 100 lat, to doświadczenie robi swoje. Z drugiej strony nie ma on dużo zagrań, żadnych postaw i ogólnie – jest nieciekawy. Postać dla niespecjalnie ambitnych.

Przydatne zagrania:
- **d/p, d/p+2+4** – rzadko zaczynam od rzutu, ale tutaj robię wyjątek. Rzut ciężki do wyrwania, pozwalający zaś na osiągnięcie kosmicznych wręcz obrażeń, bo po rzucie wstarczy dobiec do odwróconego przeciwnika i zapodać coś w stylu banalnego: **p/d+1, 1, b+2, 1, b+2, 1, p+1+2**. Należy nadużywać, bo nic tak nie cieszy jak darmowe 80 punktów obrażeń.

- **1, 1, 1** – jugglująca kombinacja, która siedzi cała na **CH**. Niby podobna do tego, co ma Julia czy Kuma, ale jednocześnie dużo lepsza, bo bezpieczniejsza. Należy używać, gdy spodziewamy się ataku, możemy się też wciąć tym w customy przeciwnika.

- **d/p+2, 1** – nasz główny atak po dolnym zbiciu. Oczywiście wybija. Nie jest jednak bezpieczny. No i całe szczęście, bo pozwala na bardzo silne juggle.

- **p+1+2** – totalne przegięcie dziadka. Animację tego ciosu zmieniono chyba specjalnie w ten sposób, żeby dobijał on leżących (!) oraz uciekających od nas rollem. Jest praktycznie bezpieczny, doskonały na wstających i do kończenia juggli. Polecam też po rzutach, bardzo często dostajemy dodatkowy hit za niemałą ilość energii.

- **t+2, 1** – nowa dwu-hitówka Wanga od razu wskakuje do pierwszej piątki jego najlepszych ciosów. Doskonale zbiera (nawet Xiao z jej AoP) i zawsze siada cała. To dzięki temu zagraniu ta postać ma tak silne i banalne juggle. Drugi hit idzie na high, więc teoretycznie kiedyś ktoś może się schylić, ale całość jest taka szybka, że raczej nie należy się tego obawiać. Nadużywamy.

- **d, d/p, p+2** – deathfist dziadka jest zaledwie trochę słabszy od tego Paula, a jednocześnie lepiej trafia i łatwiej siedzi w jugglach. Doskonały do karania, nie potrzeba nic innego, żeby ostro skarcić przeciwnika, gdy nie trafi z ciosem. Cudownie wrzuca na ścianę.

- **d+3, 4** – fajna kombinacja zaczynająca się od lowa, która wchodzi cała, gdy trafi na **CH**. Bardzo ładne obrażenia. Pierwszy cios dobija leżących i ma magiczne właściwości podnoszenia czasem z ziemi. Generalnie nie należy kończyć, gdy nie jesteśmy pewni, że wejdzie, gdyż łatwo schylić się pod drugim ciosem i ukarać Wanga jakąś wybitką z WS.

- **d+3+4** – ciekawe dobicie, powodujące u przeciwnika lekkiego stuna. Nie ma po tym nic gwarantowanego, ale obrażenia są konkretne już z tego jednego ciosu. Ciężko tym nieraz trafić, bo praktycznie trzeba stykać się z przeciwnikiem żeby weszło. Za to pod ścianą ładnie trafia leżących.

- **4, 4, d+4_1** – szybka, trzy-ciosowa zgadywanka – albo szybki low albo troszkę wolniejszy mid, który juggluje. Warto stosować tylko dwa pierwsze zagrania, bo rzadko kiedy ktokolwiek zablokuje lowa, ale kontynuację już zobaczyć się da. A na „umierającego" jest to doskonałe zakończenie walki.

- **g/p+4** – jeden z najlepszych hop-kicków (jugglujący kopniak z wyskoku) w grze. Ma niesamowity priorytet i ładnie wchodzi. Zawsze unika lowów i pozwala na juggla. Oczywiście nie przesadzamy ze stosowaniem – raczej gdy widzimy, że przeciwnik się schyla.

- **FC d/p+4, 3** – dość chory combos na low, który zawsze wchodzi. To, co się dzieje, gdy zaczynamy go używać pod ścianą, jest nie do opisania. Przeciwnik, nie wie, co ma zrobić. Doskonały do mix-upów, niezły damage. Używamy wymiennie z **WS+4** i już przeciwnik ma zgadywankę. Jedyną jego wadą jest to, że wyprowadzamy go z **FC**, ale są ludzie, którzy potrafią zamienić to w zaletę. Generalnie nadużywamy, bo niewielu wie, jak to ukarać!

- **WS+4** – doskonały i szybki cios z **WS**. Jedyny jego mankament to lekka karalność, ale zaprawdę, nie ma się czym przejmować.

Przydatne juggle:
- **d/p, d/p+2+4, p, p, p/d+1, 1, b+2, 1, b+2, 1, p+1+2**
- **1, 1, 1, t+2, 1, t+2,1, d, d/p, p+2**
- **d+1+2, g/p+4, t+2, 1, t+2, 1, p+1+2**
- **4, 4, 1, t+2, 1, t+2, 1, d+2, 1+2**
- **p+4, 2, t+2, 1, t+2, 1, p+1+2**

Wang Jinrei to postać z gatunku „nie ma się czym przejmować". Ma kilka karalnych ciosów, ale przeważnie dostaniemy po nich najwyżej punche. A jak już wybijemy, to żegnamy przeciwnika. Bardzo nieprzyjemne okizeme oraz bardzo dobra gra na recovery sprawiają, że nikt nie lubi grać przeciwko niemu.

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

Sprawa Final Fantasy VII: Advent Children od początku była jasna. Najnowszy film wytwórni Square Enix przeznaczony jest dla dwóch grup odbiorców. „Nowych", którzy nigdy wcześniej nie mieli styczności ze światem FFVII oraz tzw. „starych wyjadaczy", wyciskających z ośmioletniej gry ostatnie soki. Jednak niezależnie od tego, czy spotkaliście się wcześniej z Cloudem i drużyną, czy nie, Advent Children zgodnie okrzyknięty zostanie najpiękniejszą stuminutową animacją, jaka pojawiła się w historii filmów renderowanych. Chcecie tego, czy nie, Advent Children spycha w cień cały dorobek grafiki komputerowej, począwszy od najlepszych animacji w grach video, po leciwe, ale ciągle dobre Final Fantasy: The Spirits Within. W tej kwestii wszystko jasne.

Sto minut nie ma równocześnie szans, aby w pełni zaspokoić wszystkich fanów. To proste, w filmie za mało jest miejsca na wielowątkową fabułę, należyte przedstawienie wszystkich bohaterów, czy wzbudzenie równie głębokich emocji, jak gra. To zdecydowanie za mało, żeby w tym czasie dobrze poznać problemy Clouda, przeszłość Sephirotha, czy choćby sylwetki Barreta, Tify, Yuffie, Reda XIII, Caith Sitha, Turków i spółki. W stugodzinnej grze, każdy bohater miał przecież niezależną historię, osobne problemy, inne relacje z drużyną – w filmie zaś większość z nich pojawia się na koniec, nie odgrywając kluczowych ról w scenariuszu. Chcecie podobnych emocji, jakie towarzyszyły Wam przy śmierci Aeris? Chcecie łez przy rozgryzaniu przeszłości trzynastego Reda? Nie ten adres, tu wszystko jest znacznie prostsze i szybsze. Szczerze mówiąc, Advent Children idealnie sprawdziłby się jako serial. Piszę to, bo nie lubię po niecałych dwóch godzinach rozstawać się z bohaterami, z którymi się zżyłem, a których nie zdążyłem do końca poznać. Z drugiej strony – nie oszukujmy się. W ciągu tych stu wyrenderowanych przez Square minut po prostu musiały pojawić się znane FFanom miejsca i postacie. Im więcej padło w filmie znanych nazw, im więcej pojawiło się znanych miejsc, bohaterów i drobnych rzeczy – tym oczywiście większa satysfakcja. Jeśli więc przymknąć oko na brak pompatycznej opowieści (której dużo osób jednak się spodziewało), Final Fantasy: Advent Children okaże się mocnym tytułem.

W parze z fenomenalną grafiką idą walki, jakich kino jeszcze nie widziało. Nosami kręcić będą zwolennicy realizmu, ale faktem jest, że wiele będą musieli znieść. Przymykamy oko na grawitację. Nie zastanawiamy się, dlaczego motor Clouda jedzie raz przodem, raz tyłem, a raz bokiem, ukośnie i do góry kołami. Nie zastanawiamy się, dlaczego bohaterowie z dziecinną łatwością biegają po gigantycznych rusztowaniach, przebijają się przez kilkumetrowe ściany i skaczą kilkaset metrów wzwyż. Obok całej tej fantastyki są przecież rewelacyjne ujęcia kamery, podkreślające moc każdego ciosu i potęgę walczących zawodników, jest masa zwolnionych ujęć, podczas których bohaterowie błyskawicznie podejmują decyzje, a do tego mnóstwo pomysłowych zoomów i efektów specjalnych, dzięki którym nie można narzekać na nudę. Będziecie oglądać po kilkanaście razy co bardziej efektowne sceny! Przy całej tej graficznej fieście, boli sterylność. W grze Final Fantasy VII nie pojawiła się ani jedna kropla krwi i film nie jest tu żadnym wyjątkiem. Widząc rozmach walk i potężny impet niektórych strzałów, brakowało mi krwi, siniaków, prostych skaleczeń, czy choćby jednego denata. Dziwna sprawa, ale pozostaje się z tym pogodzić.

Smutna prawda jest taka, że ludzie, którzy nigdy nie grali w Final Fantasy VII, nie mają prawa zrozumieć, o co w filmie naprawdę chodzi. Mnie, z pozycji fana, od początku do końca wszystko kojarzyło się z grą. Jest tu wielkie, zarośnięte działo, którego miasto Midgar po raz ostatni użyło do zniszczenia Weapona, jest bar, w którym pracuje Tifa, kościół, w którym Aeris znalazła Clouda, zaś przez cały film non stop przewijają się znane doskonale muzyczki (zwycięska melodyjka w formie dzwonka w komórce jest po prostu najlepsza!). Tylko gracze zrozumieją, kim są te wszystkie (podobno kultowe) postacie, jakim cudem przyzwany został ogromny Behemoth, co to są materie i ten cholerny Sephiroth, o którym wszyscy tyle mówią. Tylko ludzie, którzy ukończyli FF7 wiedzą, dlaczego Vincent jest chłodnym i odważnym skurczybykiem, a Cloud – zamkniętym w sobie awanturnikiem szukającym przebaczenia Aeris. Skończyliśmy grę – wiemy zatem, dlaczego ręka murzyna zmienia się w karabin, krzycząca nastolatka nosi przy sobie mnóstwo kolorowych materii, duży, czerwony kocur prawi jakieś morały, a przyzwany przez Kadaja smok atakuje błękitnym promieniem. Mało tego – potrafimy to wszystko nazwać i znamy odrębne historie. Ale sto minut to zdecydowanie za mało dla przeciętnego widza, żeby przebić się przez masę umowności tego filmu, a Advent Children celuje wyłącznie w graczy czujących ogromny sentyment do najlepszej części gry.

Z pozycji fana, film ogląda się nierówno. Z jednej strony czekaliśmy na wywaloną w kosmos animację i efekty specjalne i dostaliśmy ich pod dostatkiem. Domagaliśmy się znanych postaci, miejsc, przedmiotów, smaczków i je również dostaliśmy. W Advent Children zabrakło jednak historii, którą po obejrzeniu filmu jeszcze długo wspominałoby się z przejęciem. I mimo, że ogląda się to jednym tchem, pozostaje chęć na znacznie więcej! **Matt** ■ ■

Masz 300 dolarów?

Obłędna cena za obłędny zestaw, oto krótkie podsumowanie zestawu o nazwie Final Fantasy VII: Advent Children Ultimate Edition. W środku, oprócz samego filmu (płyta DVD, region 2) znajdziemy dodatkowo figurkę Clouda na kultowym motorze Fenrir, filmową czapkę, podkoszulkę, blachę do kluczy, bonusowe DVD z materiałem, jak powstawał film oraz krótki odcinek anime – „Last Order Final Fantasy VII" (wprowadzający w wydarzenia do gry FFVII: Crisis Core na PSP). To nie wszystko. Jeśli dogłębniej przeszukać pudło, znajdzie się jeszcze oryginalny scenariusz do filmu Advent Children oraz specjalna edycja gry Final Fantasy VII na PS one. Absurdalny niezbędnik!

Grabarz

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O turniejach. I czemu są bez sensu.

Postanowiłem podzielić się z Wami pewną grząską kwestią. Otóż jeżdżenie na turnieje jest bez sensu. Jestem co do tego prawie przekonany, więc otwieram się na kontrargumenty. Przytoczę kilka swoich.

Zakończyły się niedawno wielkie turnieje Tekkena i Soul Calibura. W Tekkena już nie gram, w Soula gram. Turniejów kilka zwiedziłem też, bez szans na jakąś niesamowitą wygraną, bo nie gram tak dobrze, żebym mógł wygrywać. I zaobserwowałem kilka ciekawych zjawisk. Po pierwsze i najważniejsze – wcale nie wygrywają Ci, którzy są najlepsi. Bo co to znaczy być najlepszym? Zastanówmy się. Opanowanie postaci własnej wcale o tym nie świadczy. Bo co z tego, że znam postać własną podczas takiego turnieju mordobić, skoro nie znam przeciwnika i nie wiem czego się po nim spodziewać. Zakładając, że nie gramy na infinite'y (bo nie można i fuj), bez znajomości wroga w zasadzie dość szybko ockniemy się w esicy. A może odwrotnie? Może trzeba znać wroga. Teoretycznie wydaje się to bardzo prawdopodobne. Tak sobie idealizując dochodzę do wniosku, że nie umiejąc ani jednego combosa, a wiedząc po prostu co blokować, mam większe szanse wygrać niż nie znając technik przeciwnika, a świetnie grając swoją postacią. W finałowych walkach na pewno. No i wreszcie – trzeba mieć nerwy ze stali.

Prawo Yerkesa-Dodsona mówi, że najlepiej wyjdzie nam coś wtedy, kiedy staramy się średnio. A podczas takiego wielkiego turnieju, gdzie pełno znajomych weź się średnio staraj. Trudna rzecz, nie? Można oczywiście wspomóc się farmacją i łyknąć środki, które nas uspokoją nie porażając szybkości mózgu. Ale można też po prostu jeździć na turnieje. Wtedy przywykniemy i nie będziemy się tak denerwować. Krótko mówiąc, żeby być dobrym, trzeba:

a) przynajmniej średnio grać swoją postacią,
b) świetnie umieć blokować wroga,
c) nie denerwować się,
d) jeździć na turnieje.

I co? Wygramy turniej? Otóż wcale nie musimy! Miałem okazję ostatnio nocować w hotelu, w którym nocowali przed jednym z meczy piłkarze jednego z klubów piłkarskich z pierwszej ligi. Piłkarze poszli spać o 20-tej, a trenerstwo i masażyści ruszyli na wódę i panienki. Dawali w palnik do rana. Drużyna przegrała, jak się potem okazało, przy czym trener do czwartej nad ranem walił w drzwi jednej z moich koleżanek wykrzykując śpiewnie jej imię. I oto mamy kolejny przyczynek do zwycięstwa w turnieju. Otóż trzeba mieć po prostu dobry dzień. Jedziesz pociągiem, nie dośpisz, nie zjesz śniadanka, albo zjesz za duże i się zdenerwujesz (od razu niedobrze się robi) – już nie wygrasz. Zapomnij. Czy to znaczy, że jesteś gorszy od tego, co wygrał? Absolutnie nie. Biegacz, który wygrywa mistrzostwo świata w sprincie jest lepszy od „drugiego miejsca" o kilka setnych sekundy. Ale jednak jest lepszy, ma pierwsze miejsce i nikogo nie obchodzi o ile wygrał. Gdyby się ścigali następnego dnia czy znowu by wygrał ten, co poprzednio? Nie wiadomo. Co to znaczy być mistrzem w grze konsolowej? To samo, co wygrać w totolotka. Oczywiście pierwsza liga się nie zmienia. Chłopaki miksują się we własnym sosie, potem odchodzą jedni, przychodzą drudzy, ale wygrana zawsze będzie kwestią przypadku. Wygrałem ja, ale równie dobrze mogłeś wygrać Ty. Powinno to być oczywiste.

Jeszcze inna sprawa. Gdzie się podział Sway na turnieju Tekkena? Odpadł przez pecha – „wylosował" mu się własny sparring partner. Jak sądzicie, kto się bardziej zdenerwował przed walką? Sway, faworyt tych zawodów, czy Kilgor? Dla kogo porażka byłaby dotkliwsza? Sprawa jednak nie jest taka prosta. Weźmy sobie za przykład taką sytuację: jedziemy samochodem ze znajomym. On kieruje. Szukamy miejsca do parkowania. Wszyscy stoją zaparkowani prostopadle do krawężnika, a jakiś kierowca, jako jedyny na całej ulicy zaparkował równolegle zajmując trzy miejsca. Co o nim powie na głos nasz kolega kierowca? Wiadomo. To teraz od drugiej strony. Wyobraźcie sobie, że to Wy mielibyście tak zaparkować. Co by Was do tego zmusiło, gdyby już tak miało być? Pewnie jakaś sytuacja: miejsca by było dużo, żona rodzi, koleżance leci krew z ucha i biegniemy na pogotowie. Pytanie: dlaczego nie przyszło nam to do głowy, kiedy myśleliśmy o tamtym kierowcy? Ponieważ kiedy inni jakoś się zachowują, mózg człowieka ocenia, że zachowują się tak dlatego, że TACY SĄ. Kiedy my jakoś postępujemy (zwłaszcza źle), oceniamy, że SYTUACJA NAS ZMUSIŁA. A co to ma do turniejów? Jak my przegramy, to dlatego, że sytuacja jakaś była: grupa nam się źle wylosowała, brzuch mnie bolał, postać nie jest do wygrywania, itp. Zwykle nie dlatego, że nie umiem. A jeśli ktoś ma drugie miejsce, to (przypomnijmy: „jakiś jest"): gorszy, mniej umie, itp.

Bliżej prawdy będziemy uznając, że wszyscy, którzy dotarli do finału są zwycięzcami. Różnice między nimi to głównie szczęście, w mniejszym stopniu umiejętności (które – co już sprawdzaliśmy) wcale nie tak łatwo zdefiniować. Na co by więc wyszło? Że od pewnego momentu (dla niektórych już od początku – kiedy powstają grupy), turnieje są loterią. Osoba średnia może dojść do końca bez problemu. Wystarczy, że organizuje turniej i sama rozpisze grupy. Taki turniej też już widziałem. Na fakt kto wygrywa, a kto nie, w turniejach konsolowych wpływa tyle czynników, że – moim zdaniem – nie ma się co martwić. Na większość z nich nie mamy żadnego wpływu. A poza tym za kilka miesięcy i tak już pewnie nie wygramy. Więc po co jeździć? Nie lepiej grać w Toto Lotka? ■ ■

Dochodzę do wniosku, że nie umiejąc ani jednego combosa, a wiedząc po prostu co blokować mam większe szanse wygrać niż nie znając technik przeciwnika, a świetnie grając swoją postacią.

WRAŻENIA MOFF-a

PSP.

Zbliża się Gwiazdka, ZAPOWIEDZI NOWYCH GIER piętrzą się w zastraszającym tempie, a prawdziwa lawina gier dopiero się posypie. Niewątpliwym plusem PSP jest fakt, że bez problemu można na niej grać także w gry sprowadzone z USA czy Japonii, więc jeśli premiera odbędzie się tam wcześniej niż u nas, można importować bez obaw (co nie dotyczy już filmów - te mają blokadę regionalną!).
A będzie co importować, oj będzie. Rzućcie szybko okiem na poniższą listę. Grand Theft Auto: Liberty City Stories, SSX On Tour, WRC, Gran Turismo 4 Mobile, Midnight Club 3: Dub Edition, Daxter, Viewtiful Joe: Red Hot Rumble, Pursuit Force, Death Jr., Crisis Core: FFVII, Colin McRae Rally 2005, Virtua Tennis World Tour...

...po resztę zapraszamy do ImRo

gry.imro.pl

IMRO

...gramy dalej

NEO-GEO

SNK SNY O POTĘDZE

TECHNIKALIA

Procesor: Motorola 68000 (16-bit) i Zilog Z80 (8-bit)
Zegar: 12 MHz (Motorola) i 4 MHz (Z80)
Pamięć RAM: 64KB (Motorola) i 2KB (Z80)
Pamięć Video: 68KB
Maksymalna rozdzielczość: 320x240
Paleta kolorów: 4 096 na ekranie z palety 65 536
Dźwięk: 4-FM synthesis, 7-Digital, 3-PSG, 1-Noise channel
Pojemność carta: 330-892 Mbit

ŚWIĘTY GRAAL FANÓW KONSOL

Historia platformy Neo Geo, znanej wśród hardcore'owców, jako „Konsolowy Graal" zaczęła się pod koniec lat osiemdziesiątych w laboratoriach firmy SNK. Mały, ale pracowity third party developer pisał wówczas oprogramowanie na Nintendo Entertainment System, jednak firmie przestało to z czasem wystarczać.

W roku 1989 SNK (Shin Nihon Kikaku, tłumaczone jako „Nowy Japoński Projekt") podjęło samodzielną i niezbyt udaną decyzję o wejściu na rynek automatów do gier. Z punktu widzenia biznesu, decyzja była kiepska – w 1989 roku gracze nie lgnęli do salonów gier z taką siłą, jak kilka lat wcześniej, a to głównie za sprawą prężnie rozwijającego się rynku konsol. Nie zważając na kiepskie perspektywy, SNK opracowało tzw. Multi-Video System, znany w branży gier pod skrótem MVS. System był na tyle sprytnym urządzeniem, że pozwalał w jednej obudowie automatu przechowywać kilka gier video i bardzo wygodnie przełączać się pomiędzy nimi. Siła MVS'a leżała przede wszystkim w tym, jak go zaprojektowano. Sercem maszyny był zarówno 16 bitowy procesor Motoroli (68000, identyczny zastosowano w Amidze 500), jak i 8 bitowy Z80, firmy Zilog. Zaletą tych scalaków była niska cena produkcji oraz duża (jak na tamte czasy) moc. Prawdziwym skarbem okazał się jednak graficzny chipset z jego zdolnością do przeliczania czterech gier jednocześnie i swobodnego przełączania się pomiędzy nimi.

Ale salony gier to dla SNK za mało. W 1990 roku przyszła pora na kolejne posunięcie tej firmy. Stawiając wszystko na jedną kartę, SNK zaprojektowało domową wersję Multi-Video System, docelowo dając jej nazwę Neo Geo. Konsolę zbudowano na identycznych podzespołach, jak automatową siostrę, przez co koszt pojedynczego urządzenia był nieprzyzwoicie wysoki. Co powiecie na to, że Neo Geo w 1990 roku kosztowało 650 (!) dolarów za sztukę (do zestawu dołączana była gra NAM-1975 lub Baseball Stars Professional). W niedługim czasie na półkach sklepowych pojawiły się także cartry z innymi grami, niestety, w przytłaczającej cenie 200 (!!) dolarów za egzemplarz.

Na początku dosyć mylnie nazywano Neo Geo konsolą 24-bitową, z tej racji, że w jej architekturze pracował 16- i 8-bitowy procesor. Ale to nie jedyne nieporozumienie. Po pierwszej fali kampanii reklamowych, SNK zdecydowało się nie reklamować konsoli, gdyż nie za dobrze wpływało to na sprzedaż automatów do gier tej firmy. Wszystkie dostępne na konsolę gry można było przecież spotkać w salonach.

Dobre czasy dla konsoli SNK nastały jednak w roku 1992, kiedy niejaki Street Fighter 2 (słyszał ktoś o nim?) na nowo przyciągnął graczy do salonów gier. Widząc przytłaczający sukces mordobicia Capcomu, SNK momentalnie wypuściło Fatal Fury i Art of Fighting, gry, które w założeniach miały być bliźniaczo podobne do Street Fightera. Wymienione gry bardzo szybko doczekały się zalewu sequeli, przekształcając się z czasem w gigantyczne serie. Co ciekawe, pisanie gier na Neo Geo i MVS odbywało się na identycznych zasadach – w końcu oba sprzęty zbudowane zostały na wspólnej architekturze. Przy okazji Neo Geo, SNK opracowało dość innowacyjny gadżet, którego popularność nadeszła kilka lat później. Karta pamięci, bo o niej mowa, potrafiła zmieścić od 19 do 27 save'ów i współpracowała zarówno z Neo Geo, jak i MVS. O tak, nie było najmniejszego problemu aby zapisać stan gry w salonie z automatami, a następnie przynieść go do domu i odtworzyć na 16-bitowej konsolce.

Historia Neo Geo nieodłącznie wiąże się z ogromną ilością dwuwymiarowych mordobić i właśnie w nich leżała największa siła tej konsoli. Wczesne lata dziewięćdziesiąte upłynęły w salonach gier pod znakiem Fatal Fury i King of Fighters. Urządzenie bez problemu generowało olbrzymią ilość dużych, ładnych i kolorowych sprite'ów, a do tego mnóstwo niezależnie animowanych obiektów. Piętnaście kanałów audio dbało o to, aby generowany przez konsolę dźwięk swą jakością jak najbardziej przypominał CD. Na początku lat dziewięćdziesiątych pojemność cartów – od 330 Mbitów wzwyż – była wystarczająca, aby gry podbiły serca zarówno bywalców salonów, jak i ludziom, którzy wyłożyli na konsolę ponad sześć zielonych stówek. Mordobicia na Neo Geo zawsze cieszyły się najwyższą popularnością, ale (spójrzmy prawdzie w oczy), wszystkie były do siebie bliźniaczo podobne. Konsola okazała się idealna dla serii kapitalnych shooterów Metal Slug, lotniczych strzelanek (Ghost Pilots!) i całej masy gier sportowych (Super Baseball 2020!). Gry na Neo Geo ochrzcić można śmiało mianem najdroższych tytułów w dziejach konsolowej rozrywki. Ich sklepowa cena zawsze kształtowała się w okolicach dwustu dolarów, jednak za sprawą kiepskiej dostępności i wysokiego kosztu produkcji – giełdowa cena (Ebay) dobijała nawet tysiąca dolarów!

Podsumowując. Neo Geo to inna jakość – konsola, dzięki której szalony klimat arcade z impetem wszedł pod domowe strzechy. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych trudniej było o lepszą dwuwymiarową grafikę i super wytrzymałe joysticki (nie joypady!) do gier. Szkoda, że wysoka cena sprzętu i niski gatunkowo wybór tytułów przyczynił się ostatecznie do śmierci Neo Geo.

KUPUJESZ?

Kolosalne ceny na konsolę Neo Geo i gry to oczywiście śpiew przeszłości, ale nadal tanio nie jest. Przeszukując polskie, a nawet zagraniczne sklepy ciężko trafić na sprawny egzemplarz Neo Geo, czy choćby kilku gier, ale z pomocą jak zawsze przychodzą zagraniczne serwisy aukcyjne. Ceny gier Neo Geo w wersji CD utknęły w przedziale 10 dolarów za sztukę, co w przeliczeniu na złotówki daje nam granicę 30 złotych. Konsola w wersji MVS (na carty) nadal nie jest tania i kosztuje nawet od 140 dolarów (ponad 400 złotych) do 265 (blisko 900 złotych!). Nieco taniej sprzedający życzą sobie za model Neo Geo CD, bo ledwie 99 dolarów (około 300 złotych). A na koniec – cena carta. Cóż, suma zależy od ilości gier, jaka została na nich nagrana. Z reguły cartridge z dwoma tytułami na pokładzie kosztuje 50 dolców. I taniej już chyba nie będzie...

SIEDEM DEBESCIAKÓW

Gry produkowane na Neo-Geo to arcade w najczystszej postaci. Oczywiście były czynione próby odejścia od konwencji (choćby Samurai Shodown RPG), ale rządziły i tak zręcznościówki...

LAST BLADE II – Wraz z drugą częścią Last Blade, miłośnicy ostrych katan i zawziętych samurajów znaleźli to, czego zawsze szukali – solidne mordobicie 2D z ich ulubieńcami w rolach głównych. Klasa tej gry nie została odpowiednio doceniona, głównie przez to, że dosłownie w tym samym czasie zadebiutowały konkurencyjne Street Fighter 3 oraz Marvel vs. Capcom 2. Last Blade 2 okazało się bardziej taktyczne od przeciętnej mordoklepki – już na wstępie należało określić, którą z trzech technik (Power, Speed, EX) wykorzystamy w trakcie zabawy. Podobnie jak w trójwymiarowych nawalankach, pojawił się system zbijania i przechwytywania wrogich ciosów. Oto król samurajskich bijatyk!.

METAL SLUG 5 – Wojna, którą szalone, pikselowe ludki wydały hordzie nazistów trwa! MVS/Neo Geo było platformą, na której Metal Slug po raz pierwszy powołano do życia, a seria do dziś nie zanotowała drastycznych spadków popularności. W piątej części gry ponownie wybieramy jedną z czterech postaci, która w przeciągu najbliższych kilku godzin w pojedynkę zniszczy kilkuset Niemców. W Metal Slug 5 do zabawy wprowadzono dwa zupełnie nowe pojazdy, z pokładu których rozwalało się nazistów. Jednym z nich był nowy model samolotu, drugim – łódź podwodna. Duże pole do popisu mieli gracze, którzy nie lubili inkasować kul znikąd. Jeśli prawidłowo wykręciliście kombinację na joysticku, ludzik prześlizgiwał się pod pociskami.

NIGHTMARE IN THE DARK – Zasady „Koszmaru w Ciemności" były jasne – oczyszczać plansze z potworów. Pomimo dużej prostoty, Nightmare in the Dark okazał się zbyt duży, żeby zmieścić go na zwykłym cartridge'u. Jedynie dumni posiadacze Neo Geo CD mieli możliwość sprawdzenia gry w akcji i czekała na nich naprawdę fachowa zabawka. Oczyszczanie poziomów trudne nie było – prosty, pojedynczy strzał zamieniał przeciwnika w ogromną kulę, której następnie używało się do eliminowania pozostałych oponentów. Dotknięcie przez pokrakę naturalnie kończyło się śmiercią bohatera, natomiast co kilka poziomów pojawiał się boss, którego zabić można było wyłącznie określonymi ilościami zamienionych w kule oponentów.

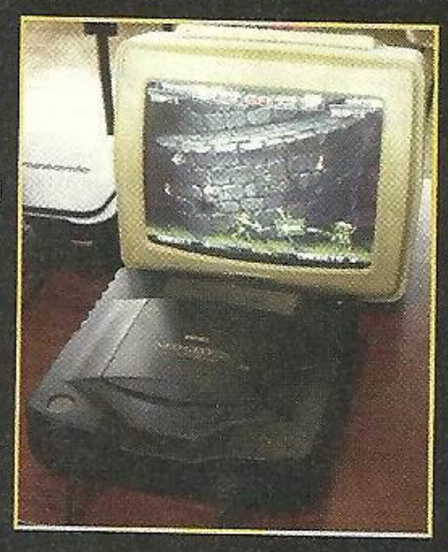
VIEWPOINT – Gra bez fabuły. Poważnie, twórcy Viewpoint doszli do wniosku, że historyjki w grach, nawet te najśmieszniejsze, nikogo nie bawią. Brak motywacji nie przeszkodził grze w zajęciu czołowej pozycji wśród lotniczych strzelanek na Neo Geo. Główna rola w grze przypadła kosmicznemu statkowi, wyposażonemu w zaledwie trzy bomby i jeden silny strzał. To wszystko – przed Wami już tylko chmara nieprzyjaciół do rozwalenia, a całość podana w starym, dobrym, izometrycznym ujęciu. Główną bolączką Viewpoint okazał się obłędnie wyżyłowany poziom trudności. Szkoda, gra przekonywała do siebie zarówno bardzo dobrą oprawą, jak i prostym sterowaniem. Fajna rzecz dla lubiących wyzwania. Duże wyzwania.

SAMURAI SHODOWN V SPECIAL – Piąta, specjalna edycja gry była pożegnaniem taśmociągu z konsolą Neo Geo i równocześnie ukoronowaniem wszystkich odsłon kultowej sagi. Special bardzo szybko zyskał miano najlepszej części serii, głównie dzięki skumulowaniu w niej wszystkich postaci z tego uniwersum. Fakt, gra byłaby jeszcze lepsza, gdyby powrócili wojownicy Samurai Shodown II, ale nie można mieć wszystkiego. Samurai Shodown V, podobnie zresztą jak poprzednie części, był tytułem obłędnie trudnym – łatwo to zauważyć w momencie, gdy konsola zabija nas w kilka sekund ekstremalnie trudnymi do wykonania kombinacjami. Niektórych zwyczajnie nie da się ominąć! Trudna, ale bardzo satysfakcjonująca bijatyka!

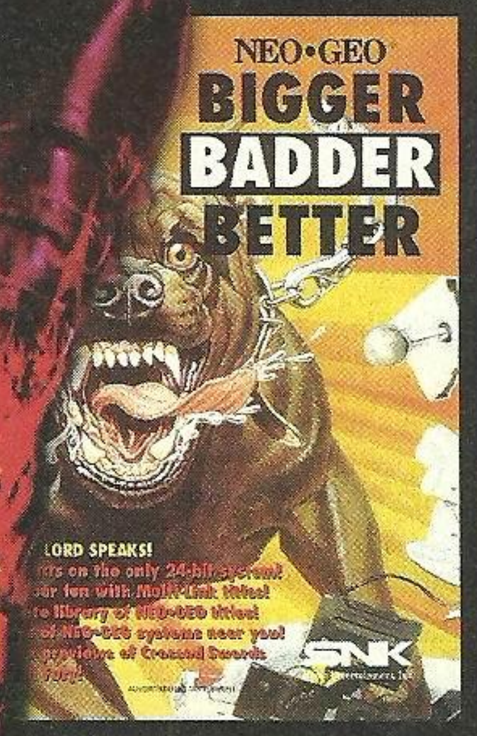
THE PATH OF THE WARRIOR: ART OF FIGHTING 3 Art of Fighting 3, podobnie jak większość gier pisanych pod Neo Geo, robiło niesamowicie dobry użytek z potęgi procesorów konsoli. Duże, kolorowe sprite'y, płynna animacja, wieloplanszowe tła – w 1996 roku ciężko było o ładniejszy software. Znakiem firmowym serii od zawsze była „wizualizacja zniszczeń". Jeśli nasza postać przyjęła na twarz zbyt wiele ciosów, do końca walki legitymowała się obitą gębą, siniakami i krwawymi szramami. W trzeciej części uszkodzenia ciała zniknęły, co oczywiście poczytujemy jej za minus. Na szczęście poprawione zostały pewne nieznośne błędy, polegające na kiepskiej synchronizacji pada z ciosami.

KING OF FIGHTERS '94 – Oto jeden z najważniejszych produktów ery dwuwymiarowych mordobić. King Of Fighters to po prostu hybryda, w której znalazły się postacie pochodzące z najbardziej uznanych serii SNK: Art of Fighting i Fatal Fury. Fani dwuwymiarowych mordoklepek rozpoznają ich natychmiast. Kyo Kusaragi, King, bracia Terry i Andy Bogard, Ryo Sakazaki – ich gęby straszą nas do dziś. Na potrzeby King of Fighters SNK sprawnie opracowało 24 postaci, które nie były klonem jednego i tego samego bohatera (no, może poza Ralfem i Clarkiem). Dla każdej z nich – tony własnych zagrań, animacji i rozpoznawalnych ciosów. KOF'94 stanowił pierwszy rozsądny powód, aby odejść od Street Fightera!

NEO GEO CD



Idea konsoli wyposażonej w napęd CD narodziła się w roku 1994, głównie po to, aby zredukować obłędny koszt zakupu nowych gier (produkcja CD jest nieporównywalnie tańsza, niż wyładowanego scalakami carta). Poza zmienioną obudową konsoli, Neo Geo CD wyposażono w wewnętrzną pamięć, zdolną pomieścić nawet siedemdziesiąt pięć stanów gier. Oprócz tego po raz pierwszy umożliwiono graczom podpięcie sprzętu do telewizora za pomocą kabla S-video, znacznie poprawiającego jakość obrazu. Nowy system pojawił się w sklepach od razu z czterema grami w komplecie, a jego cena ukształtowała się na pułapie 300 dolarów (ponad 50 procent taniej!). Niestety, Neo Geo CD wyposażono w strasznie wolny napęd (1X CD-ROM), przez co wszystkie gry ładowały się przeraźliwie długo. Mimo to, dzięki przejściu na technologię CD, ceny nowych tytułów obniżono do akceptowalnego pułapu 50 dolarów za sztukę. W obliczu 250 dolarów za grę MVS, to świetna informacja. Do pudła z Neo Geo CD pakowane były już zwykłe joypady (a nie joysticki, jak w pierwotnej wersji), co sprawiło, że gracze musieli przestawić się na nowy sposób sterowania w mordobiciach. Pomysł okazał się średnio udany – zanikł gdzieś klimat znany z salonów gier. Pomimo niższej ceny Neo Geo CD kiepsko się sprzedawało – przyczynił się do tego brak odpowiednio rozdmuchanego marketingu i długaśne czasy dogrywania gier. Neo Geo CD umarło w 1996 roku. W niczym nie pomogło wprowadzenie do sprzedaży modelu Neo Geo CDZ, wyposażonego w większą ilość pamięci cache i szybszy napęd CD. O tak, 2X CD-ROM to błogosławieństwo dla fanów gier spod igły SNK i jednoczesne uwolnienie się od przedługich loadingów. Niestety, CDZ wypuszczono wyłącznie w Japonii i w dodatku w limitowanym nakładzie egzemplarzy. Na początku nowego tysiąclecia, nikt o Neo Geo CDZ już nic więcej nie słyszał...



AKCESORIA

Nawet dziś, niemal dziesięć lat po śmierci Neo Geo, nadal znaleźć można nowe gadżety, które idealnie z tą konsolą współpracują. Jednym ze stałych akcesoriów jest karta pamięci NEO-IC8, która pomimo tego, że nie pomieści zatrważających ilości danych (do 27 stanów gry), kosztuje tyle, co nowa gra na konsolę obecnej generacji – 49.99 dolarów. Jeśli natomiast zdecydujecie się zdobyć własny egzemplarz retro-konsoli, ale obawiacie się przesiadki z Dual Shocka na stary kontroler, z pomocą przyjdzie tzw. Classic Converter. Dzięki temu niedrogiemu urządzeniu (20 dolców) możecie wpychać w Neo Geo pady zarówno z PS one, jak i PS2. Przejściówka bez problemu wychwytuje nawet działanie analogowych gałek i nie potrzebuje oddzielnego źródła prądu.

SONY

PS ONE ZONE

W CO GRAĆ, GDY MACIE PS ONE

PlayStation

THIRD PERSON

Czasem człowieka bierze ochota, żeby zdjąć palec ze spustu i dla odmiany ukryć się w cieniu lub wspiąć na budynek. Nie każda gra tpp jest japońskim slasherem, w którym dominują kolory czerwony i bordowy. Zobaczcie, co w tej dziedzinie miał do pokazania 32-bitowy system.

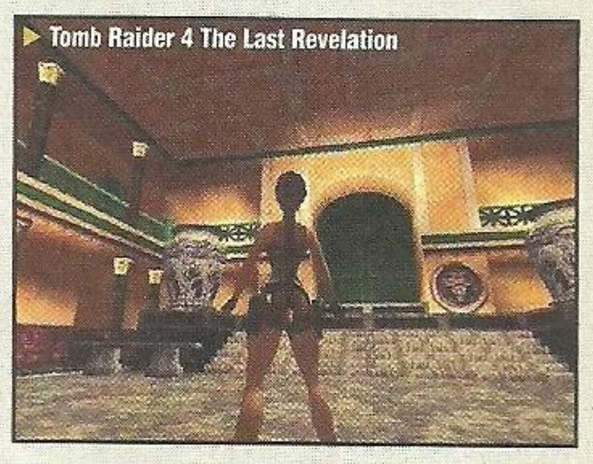
Gdyby Hideo Kojima został ludowym grajkiem albo malarzem portretów, pałeczkę lidera wśród przygodówek tpp bez wątpienia przejęłoby **Tenchu: Stealth Assassins**. Nawet, jeśli rynkiem rządził Solid „Pupilek Kojimy" Snake, to właśnie Tenchu był hardcore'ową skradanką z prawdziwego zdarzenia i autentycznym symulatorem cichego wojownika. Zadaniem zamaskowanego ninja było przedarcie się przez dziesięć coraz trudniejszych poziomów. Korzystał przy tym z arsenału linek, haków i białej broni. Zamiast biegać wąskimi ulicami i wyrzynać samurajów, bohater skupiał się na pozostawaniu w cieniu i masakrowaniu w totalnej ciszy. Znakiem rozpoznawczym Tenchu stały się tzw. Stealth Kills, a więc akcje, w których zabijamy wroga przez zaskoczenie. Jeśli po cichu zaszliśmy przeciwnika od tyłu lub spadliśmy mu na głowę, włączały się krwiste cut-sceny, a oponent ginął w kałuży krwi. Tenchu pomysłowo rozwinął motywy znane z MGS – wprowadził między innymi kilkupoziomowe plansze (dachy, woda) i naprawdę dobrą walkę wręcz. Tenchu się Wam spodoba. Być może na tyle, że zechcecie sprawdzić sequel (a w zasadzie prequel), **Tenchu II: Birth of the Assassins**. Ponownie będziecie przedzierać się przez 10 trudnych misji, jednak w sequelu zrobicie to trzema wojownikami ninja – Rikimaru, Ayame i Tatsumaru. Trzy różne historie, trzy inne zakończenia – jeśli zechcecie poznać je wszystkie, grę należy łyknąć po trzykroć. Pomocne na pewno okażą się nowe bronie i gadżety, w tym proch oślepiający, zatrute strzały, miny, zasłony z liści. Warto zagrać, bo sequel z miejsca przerósł swój pierwowzór.

Wydawało się, że rok 1996 w całości należał do gry Super Mario 64. Wąsaty sprzedawał się jak szalony, a wraz z nim z półek sklepowych błyskawicznie znikało Nintendo 64. Jednak obok hydraulika niespodziewanie pojawiła się Lara Croft – bodajże najatrakcyjniejsza (bo jedyna!) pani archeolog, jaka odwiedziła ekrany naszych telewizorów. Być może nie wiecie, ale to właśnie pierwszy **Tomb Raider** dał początek grom tpp (third-person perspective) i z powodzeniem dorównał kroku wielkiemu Mario. Tomb Raider to przede wszystkim ogromny sukces grupy Core Design – do końca 2003 roku ukazało się łącznie pięć gier z Larą Croft na pokładzie, które zeszły w nakładzie 25 milionów egzemplarzy! Szok. Czym wyróżniał się pierwszy Tomb Raider? Wszystkim! Być może charyzmatyczną i świetnie animowaną bohaterką pchającą się w miejsca, których nikt wcześniej nie miał odwagi zwiedzić. Być może tym, że akcję gry osadzono w egzotycznym, zapomnianym przez resztę cywilizacji świecie, skrywającym prastare skarby. Mimo iż Lara nosiła w plecaku bogaty arsenał broni, Tomb Raider dopiero w drugiej kolejności polegał na zabijaniu bestii. Tym, co przyczyniło się do oszałamiającego sukcesu gry, było zwiedzanie zapomnianych ruin i podziemnych budowli. Lara wspinała się na skalne bloki, uruchamiała zakurzone mechanizmy, przełaziła po cienkich kładkach, przesuwała dźwignie, a w międzyczasie pozbywała się atakujących ją drapieżców. Dzięki odpowiednim proporcjom, jakie zachowano między eksploracją i walką, Core Design zbudowało cholernie tajemniczy klimat, którego już nigdy więcej nie udało się odtworzyć. Bieganie po wnętrzach statków, fabryk i ulicami nowoczesnych miast to jednak nie to samo, co plądrowanie grobowców. Duża nadzieja w tym, że nadciągający Tomb Raider Legend powróci do kultowych korzeni. A w międzyczasie po prostu odśwież cie sobie ten klasyk. Jeśli naprawdę zainteresują Was kolejne, jednak pozbawione tego unikalnego klimatu przygody Lary Croft, w kolejce czekać będą jeszcze cztery gry. Zdecydowanie najsłabiej wypada Tomb Raider Chronicles, a najciekawiej – Tomb Raider: Last Revelation, pod koniec którego... ha, tajemnica!

Krótko po tym, jak pierwszy MGS zawładnął grającą społecznością, mała i prężna firma Eidetic wypuściła grę o nazwie Syphon Filter. Dużo osób z miejsca zaczęło porównywać ich twór do dzieła Kojimy, choćby dlatego, że miał podobną kolorystykę i niektóre pomysły. Faktem jednak jest, że Syphon Filter niemal w stu procentach skoncentrował się na czystej akcji, a w Stanach Zjednoczonych utrzymywał się czołówce sprzedaży przez blisko 11 miesięcy. Jasne, na polu, gdzie władał MGS (a więc scenariusz, dialogi, filmy) Syphon Filter nie popisał się niczym ciekawym, jednak na maniaków militarnej rozwałki działał jak czerwona płachta na byka. Moc napędowa gry leżała ponadto w wysokim poziomie trudności – znacznie wyższym, niż w kolejnych sequelach. Dzięki temu bardzo przyjemnie wracało się do przygód Logana i żyłowało

Tenchu: Stealth Assassins

Syphon Filter


Tomb Raider 4 The Last Revelation

wyniki. Ach, właśnie. Pomimo naprawdę fajnej trylogii Syphonów, Logan nie stał się specjalnie rozpoznawanym bohaterem. Szkoda. Może Syphon Filter: Logan's Shadow na PSP popchnie sprawy w dobrym kierunku. Widzimy się za miesiąc, obowiązkowo z szarym padem w dłoniach! **Matt** ■ ■

METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid – jedna z trzech wielkich gier, którym dożywotnio przylepiono etykietę najlepszego tytułu na PlayStation. Debiut Hideo Kojimy na 32-bitowej platformie okazał się w rezultacie najpiękniejszą grą, jaką japoński geniusz kiedykolwiek opracował we współpracy ze studiem Konami. MGS pojawił się w sklepach w październiku 1998 roku – od tamtej pory trudno znaleźć bohatera podobnego do Solid Snake'a, przeciwników choć w połowie przypominających ekipę Fox Hound i większego męczennika niż Grey Fox. Każda rola w grze napisana i odegrana została z tak wielkim wyczuciem i pasją, że kolejne dzieło podobnego kalibru trafi się nam nieprędko. Metal Gear Solid rewelacyjnie balansował pomiędzy akcją a filmem. W żadnym momencie nie dało się narzekać na zbyt długie dialogi, bądź bezmózgą wyrzynkę. Sprawa jest o tyle ważna, że Kojimie już nigdy nie udała się podobna sztuka. Umówmy się – MGS2 był przegadany i miał na pokładzie Raidena, natomiast MGS3 był zbyt prosty i do bólu liniowy. Nawet głośny remake pierwszego MGSa – The Twin Snakes niespecjalnie przypadł mi do gustu, głównie przez ogromne uproszczenia i brak duszy w dialogach. Jeśli wszystko starannie podsumujemy, szybko okaże się, że MGS był po prostu najlepszy. Akcja gry, pomimo głębokiej i wielowarstwowej fabuły (ech), była prosta. Kojima nie robi trudnych gier, bo najwyraźniej nie życzy sobie, aby wysoki poziom trudności odwracał naszą uwagę od scenariusza.

Oto na wyspę Shadow Moses zrzucony zostaje agent Snake, a jego zadaniem jest pozbawienie wroga ładunków nuklearnych. Podrzędni komandosi nie są dla Węża żadnym wyzwaniem, dlatego ich szeregi zasila grupa Fox Hound – najemnicy, specjalizujący się we wszystkich możliwych dziedzinach. Sniper Wolf nigdy nie pudłuje, Vulcan Raven to potężne bydle z mini-gunem w łapie i silnikiem na plecach, Psycho Mantis ma telepatyczne zdolności, dzięki którym hipnotyzuje ludzi, czyta w umysłach i tak dalej. Jeśli jeszcze nie graliście w pierwszego MGSa na PS one, wierzcie mi, że po zabiciu każdego kluczowego wroga, poczujecie to niewygodne uczucie smutku. Kojima rewelacyjnie manipuluje scenariuszem, dzięki czemu Wasze emocje pracować będą na najwyższych obrotach. MGS to nie tylko strzelanina. To także gra myśliwska. Skradając

się za plecami przeciwników, czając się w cieniu, wślizgując w szyby wentylacyjne i zwisając z barierek zobaczycie, co Hideo rozumie pod pojęciem polowania na ludzi.

Ciężko wypowiadać się w sprawie siedmioletniej grafiki MGSa. Zestarzała się znacznie szybciej, niż sama gra, ale mimo to nie odrzuca daleko od ekranu. Wysoki poziom w dalszym ciągu trzymają dialogi i muzyka – te elementy nie tracą tak szybko przydatności do spożycia. Do licha, jeśli choć raz usłyszycie rozmowy w MGS, posłuchacie różnorodnych tonacji głosów i towarzyszących im emocji, od tej pory już wszystkim innym grom wytykać będziecie bezpłciowość. Nie ma drugiej Sniper Wolf, nie ma drugiego Kruka, ani Mantisa.

Ale MGS to nie tylko opowieść. Oprócz gry, na płycie znalazły się również wirtualne misje, które nauczą Was wszystkiego – od prostego skradania, po szybkie i celne strzelanie. Fenomen wirtualnych misji okazał się na tyle duży, że dokładnie rok po premierze gry, Konami rozpoczęło sprzedaż dodatkowego pakietu zadań. MGS: VR Missions to 300 misji, które Snake rozpracowuje na wektorowym poligonie. Zadania są różne, od walki, przez zbieranie określonych gadżetów, aż po znajdowanie absurdalnych taktyk na wykańczanie wroga. Okazuje się, że jednym pociskiem można wykończyć cały pułk – trzeba tylko wiedzieć, gdzie strzelić. VR Missions możecie sobie spokojnie darować, chyba, że atakujecie wszystko, co ma w tytule te trzy magiczne litery. Natomiast sam Metal Gear Solid jest jedną z tych obowiązkowych lektur, których nieznajomością wstyd się chwalić. Musicie choć raz przeżyć przygodę Solid Snake'a – inna opcja nie wchodzi w grę!

POCKET WARRIOR - REAKTYWACJA

Wprawdzie pożegnalny Pocket Warrior ukazał się już kilka miesięcy temu, ale zdecydowaliśmy się na małą reaktywację. Advance okazał się konsolką o ogromnej woli przetrwania i nadal może Wam zaoferować kilka interesujących gier, których recenzje przeczytacie poniżej. Zapewne developerzy nie zrezygnują łatwo z sześćdziesięciu milionów potencjalnych klientów, więc nowe tytuły nadal będą się pojawiać. Nie bez echa przejdzie też premiera Game Boy Micro. Tak więc możecie być pewni, że PW jeszcze powróci. Niemniej jednak będziemy pisać jedynie o grach, które są interesujące z naszej perspektywy. [Kaxi]

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Szczerze mówiąc nie sądziłem, że w dobie handheldów nowej generacji jakakolwiek gra na wysłużonego Game Boya przykuje mnie tak bardzo, jak uczynił to powyższy tytuł.

Święte Kamienie to naturalnie sequel jednej z najlepszych gier na Advance'a. Nie nastąpiła żadna rewolucja i wciąż mamy do czynienia z turową strategią o mocno zarysowanym aspekcie rpg. W czasie przygody, której otoczkę poznajemy dzięki licznym dialogom, spotykamy szereg unikalnych postaci oferujących swój miecz, łuk bądź umiejętności magiczne. Bo też o walkę tutaj chodzi; eksploracja ograniczona jest jedynie do wybrania kolejnego miejsca na mapie. Co i tak jest postępem w stosunku do poprzedniej części – dzięki temu można wrócić w odwiedzane już miejsca, by nabić bohaterom doświadczenia i podnieść ich statystyki. Upraszcza to nieco rozgrywkę, a także daje więcej możliwości w kreowaniu drużyny, jednak pierwsze Fire Emblem doskonale radziło sobie i bez tego.

Pomijając powyższy szczegół, Sacred Stones jest pozycją wyjątkowo wtórną. Naturalnie opowiada całkiem nową historię, jednak zmian w samych mechanizmach praktycznie nie ma. Ot, kilka nowych przedmiotów i profesji oraz pewne usprawnienia w rozwoju postaci. Pierwsze misje w ogóle niczym nie różnią się od tych z poprzedniczki. Również grafika nie poszła naprzód ani o krok i wciąż jest urzekająco prosta i przejrzysta. Kontynuując tę oskarżycielską mowę dodam, że niektórych może odrzucić ponadto ultra-naiwny optymizm bohaterów oraz fabuła, która przez pierwszą godzinę zabawy zdaje się sztampowa do bólu.

Jednak nie zmienia to faktu, że tytuł ten wciąga jak diabli i mimo wtórności można grać bez końca. Opowieść się z czasem rozkręca i śledzi się ją bez żenady, dowodzenie wojownikami o różnorodnych charakterach przykuwa o wiele bardziej niż anonimowymi jednostkami, a system rozgrywki nie ma sobie równych. Jak dla mnie, Fire Emblem bije osławione Advance Wars na głowę, nie ujmując nic tej drugiej pozycji oczywiście. Właściwie obie produkcje rządzą się bliźniaczo podobnymi prawami, jednak otoczka fantasy sprawdza się o wiele lepiej i dodaje grze kilku smaczków. W czasie bitwy można na przykład zaglądać do domostw, by otrzymać od wieśniaków pomoc lub zaryzykować zdobycie skarbu. Do tego każdą broń można użyć ograniczoną ilość razy, zazwyczaj nie przekraczającą czterdziestu, więc warto gromadzić fundusze i na bieżąco uzupełniać straty w ekwipunku.

Mimo że Sacred Stones to właściwie mission-pack, nie powinien ominąć go żaden posiadacz GBA oraz NDS!

Wyd: Nintendo | Producent: Intelligent System | Ocena: 9.0

POKEMON EMERALD

Nie jest to naturalnie zupełnie nowa odsłona wszędobylskich pokemonów, a zwieńczenie edycji Ruby i Sapphire. Tak więc oprawa nie uległa praktycznie żadnym ulepszeniom i nadal jest równie umowna, jak dwa lata temu. Na szczęście zmiany poszły tym razem nieco dalej niż w Yellow bądź Crystal. Naturalnie przygoda jest bardzo mocno oparta na pierwotnych edycjach, jednak częstotliwość i miejsca występowania pokemonów zostały zmienione tak, by weterani serii nie ukończyli gry z zawiązanymi oczami. Do tego sama zabawa jest nieco dłuższa dzięki połączeniu pewnych wydarzeń z obu wersji wyjściowych. Wzorem LeafGreen i FireRed Nintendo dorzuciło do Emerald kompatybilność z Wireless Adapterem, który umożliwia połączenie dwóch konsolek bez użycia kabli. Jednak największym novum jest tak zwana Battle Tower. To w niej gracz może sprawdzić swoje umiejętności w jednym z siedmiu trybów, z których każdy wymaga innych umiejętności. Na przykład w Battle Factory konsola podpowiada, jaką taktykę stosuje następny przeciwnik; z kolei w Battle Dome wiadomo wcześniej, jakimi pokemonami dysponuje przeciwnik, co pozwala bez pudła wyłonić odpowiednie stwory do własnej drużyny.

To praktycznie wszystkie zmiany, jakie wnosi Pokemon Emerald. Jak widać, nie ma ich dużo, jednak tak naprawdę to jest bez znaczenia, bo fani serii i tak pewnie kupią tę grę.

Wydawca: Nintendo | Producent: Game Freaks | Ocena: 7.0

SIGMA STAR SAGA

Bolączką wielu przyzwoitych rpg'ów są powtarzające się do znudzenia turowe walki. WayForward (developer) postanowił zmienić ten stan rzeczy i wymieszał ze sobą dwa, pozornie zupełnie różne gatunki. Sigma Star Saga to role play, nieco podobny do dwuwymiarowej Zeldy. Jednak eksplorację urozmaicają co jakiś czas przerywniki, które nie są niczym innym, jak klasycznym shooterem 2D, jakich pełno w salonach gier. SSS niewątpliwie jest ciekawym eksperymentem, ale jako grę, pogrzebało ją kilka czynników. Przede wszystkim eksploracja sprawia problemy. Autorzy chyba koniecznie chcieli się pochwalić naprawdę ładną oprawą i zdecydowali pokazać wszystko w sporym zbliżeniu. Dzięki temu zabiegowi niekiedy trudno się zorientować, gdzie się właściwie jest i co czai się za krawędzią ekranu, nawet, jeśli miejscówka okazuje się znajoma. Podróżowanie w założeniu powinny umilać poszukiwania bonusów do naszego statku, jednak w większości przypadków są one całkowicie bezużyteczne. No i wreszcie, sama sekcja strzelana nie jest jakaś wybitna. Standardowe bronie, standardowi przeciwnicy, standardowe tła. Średniak.

Wydawca: Namco | Producent: WayForward | Ocena: 6.0

MARIO PARTY ADVANCE

Mechanizm gry w MPA uległ poważnym reformom. Po planszy gracz porusza się w dowolnym kierunku, a oprócz odkrywania mini gier, wypełnia również proste questy. Ponadto, żeby móc rzucić kostką, konieczne są typowo marianowe grzyby, bo kiedy ich zabraknie, zabawa się kończy. Jak je uzupełniać? Naturalnie poprzez wygrywanie wszystkich możliwych gierek.

Kolejną nowością są gadżety. Najprościej mówiąc, są to wpakowane do gry wariacje tak zwanych „ruskich gierek". Czyli coś na wzór mikro gierek z Wario Ware. Tak jak w niektórych mini grach, również w tym przypadku na jednej konsoli mogą zmierzyć się dwie, trzy, a nawet cztery osoby. Zazwyczaj w tym ostatnim ustawieniu każdy gracz używa jednego przycisku, więc chyba jesteście w stanie wyobrazić sobie skomplikowanie tych konkurencji. MPA to gra umiarkowanie ciekawa, doskonała na kilkuminutowe partyjki. Ma rozbudowaną opcję multiplayer, w tym z użyciem jednego carta, a także wymianę zdobytych gierek i gadżetów. Niestety, większość z nich jest wielce nieskomplikowana, powiedziałbym – prostacka.

Wydawca: Nintendo | Producent: Hudson Soft | Ocena: 7.1

DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Na grę składają się trzy tryby zabawy. W Musou Mode przebijemy się przez sto osiemdziesiąt (!) bitew, zbierając przy tym około dwie setki różnego oręża oraz poznając snującą się gdzieś po zakamarkach fabułę. Free Mode pozwala pokonać ponownie plansze z głównej opcji, zaś Challenge stawia gracza przed naprawdę ciężkimi wyzwaniami. Początkowo rozgrywka prezentuje się znakomicie. Na polu bitwy gracz przesuwa swojego wojownika z miejsca na miejsce, niczym w klasycznej turowej strategii. Kiedy spotka się wrogie jednostki, zaczyna się sieka. Niestety, wszystko rozbija się o monotonię. Walk są tysiące, a różnorodność przeciwników jest niewielka. W rezultacie mamy do czynienia z krańcowo maszerską pozycją, w której bez przerwy robimy to samo.

Wydawca: Nintendo | Producent: KOEI | Ocena: 6.9

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

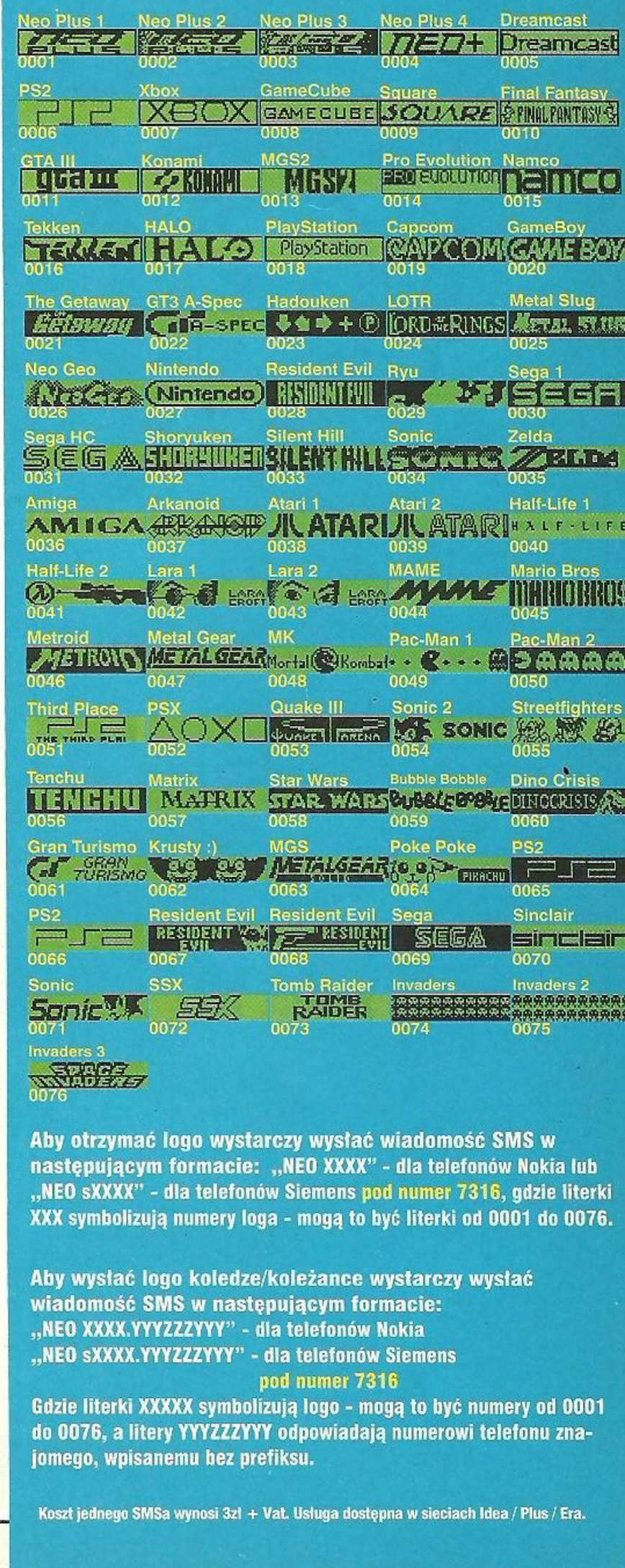
0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER



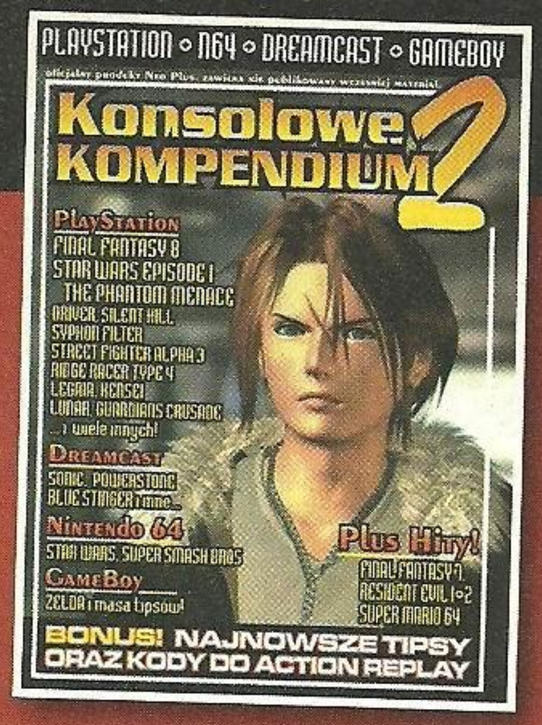
Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

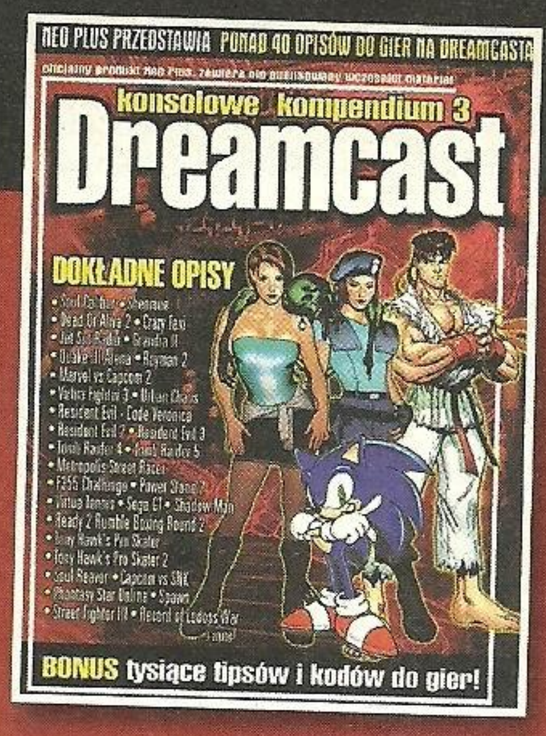
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

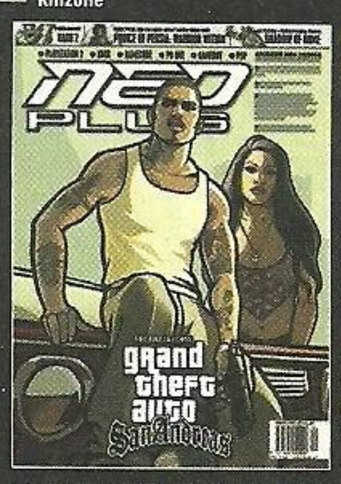
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

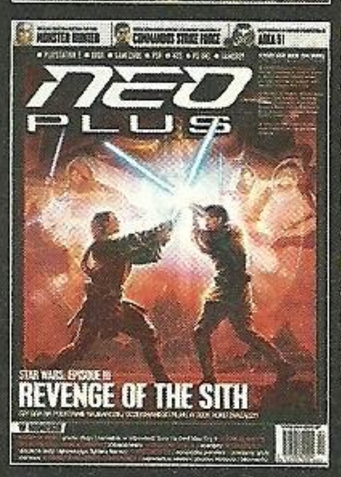


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

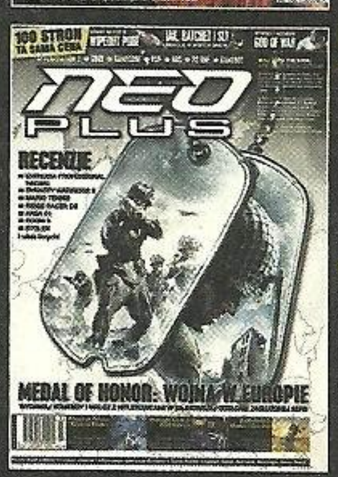
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

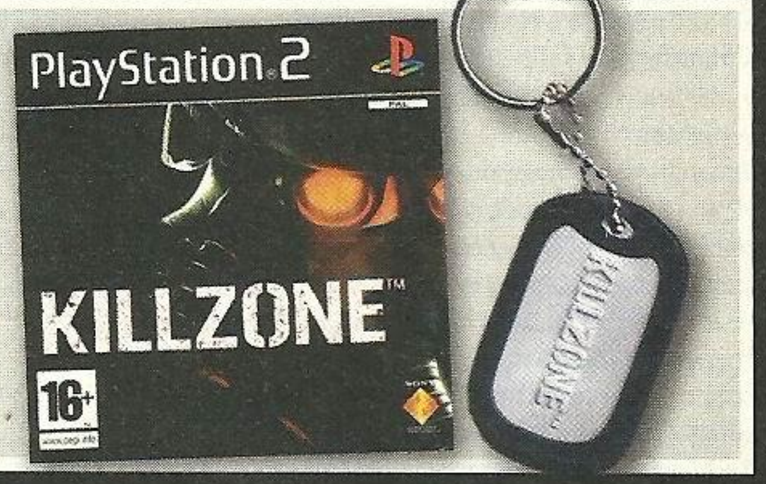
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

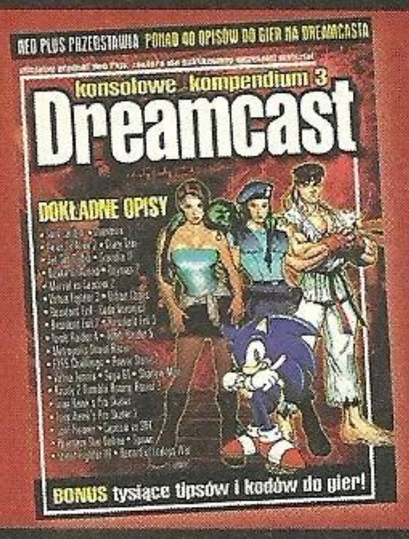
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Dzisiaj w dziale odpowiedzi na listy, o dziwo – odpowiadam na listy. Sam wciąż jestem w szoku, że tak można, ale najwyraźniej pod stertą felietonów, które tak lubiłem komentować, pojawiają się też pytania, na które chcielibyście poznać odpowiedzi. No to proszę, że tak powiem, bardzo.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

HOUSE OF THE CRAP

Ostatni FAQ dał mi sporo do myślenia, więc nie będę rozpisywał się na temat tego, czego słuchają gracze, albo co jest lepsze w bitwie RE vs SH

Dzięki.

Itp., itd., więc... chciałbym poruszyć temat filmu House of the Dead, który ostatnio oglądałem (objął pierwsze miejsce wśród najgłupszych filmów, zaraz po Hause of 1000 Corps, czy jak tam to się nazywa =])

Hej, hej, hej młody człowieku! Tutaj na chwilkę się zatrzymajmy. House of 1000 Corpses (do dostania w koszach ze starannie wyselekcjonowanymi DVD-kami w co większych supermarketach) to absolutny klasyk gatunku w reżyserii Roba Zombiego – tak, tego samego, którego Dragula wystąpiła w pięciu ścigałkach i dwudziestu filmach. Proszę mi tu pod ŻADNYM, ALE TO ŻADNYM pozorem nie wrzucać go do jednego worka z jakimkolwiek dziełem doktora Bolla.

Ten film to istna komedia – zachęcam do niego tylko tych, co czekają na Scary Movie 4 i odradzam, POWTARZAM ODRADZAM tym, co szukają dobrego horroru albo chcą obejrzeć jakiś film ze swoją dziewczyną (po filmie pewnie by takiego kolesia rzuciła, mówiąc „co za gust?!").

Eee tam. Po wizycie w kinie, a nie na filmie żadna świadoma i rozumiejąca Twoje intencje dziewczyna nigdy nie będzie wyskakiwała z takim samokrytycznym pytaniem.

Poniżej przedstawiam listę rzeczy, z których składa się HOTD:
1. Muza wykonana przez debiutantów;
2. Komedia;
3. Matrix (bullet-time-skoki na kilka metrów w górę);
4. Słabo wykonane Devil May Cry;
5. Porno z fabułą (chodzi mi tu o sytuacje w stylu: O mój Boże!!! To Zombie!!! Zdejmę stanik i zacznę uciekać;
6. Karate (elementy walki w stylu Tekkena);
7. Głupota ludzi (np. scena w której schowali się w domu, a zaraz po tym, jak to zrobili, wyszli z niego, żeby zostać zjedzonymi). To jest po prostu debilne!!!
8. Głupota zombie... (zombiaki lepiej były przedstawione w Świcie Żywych Trupów)... Jak można biec i wywalić się na prostej drodze?!
9. Film miłosny w kiepskiej oprawie (otoczeni przez zombie, a facio nagle mówi, że ostatni numerek był extra i że on ją kocha);
10. Przedmioty, które nagle się pojawiają, choć wcześniej ich nie było... (W SH wyglądałoby to fajnie, bo tamten świat nie jest normalny i dzieją się tam naprawdę dziwne rzeczy, ale tutaj to po prostu nie pasuje);
11. Po strzale z pistoletu zombie odlatują sobie w górę, robiąc przy tym potrójne salta, co zaprzecza prawom fizyki. Bohaterowie potrafią za to podskoczyć na 2m i zrobić przy tym efektowne salto w stylu Dantego...

To znaczy tak. Znając dorobek Uwemaistera rzeczywiście nie mam wątpliwości, że House of the Dead do wybitnych dzieł nie należy. Tak samo, jak nie należy do nich Alone in the Dark i tak samo zapewne nie będzie należał BloodRayne, Dungeon Siege i Far Cry. Ale niech mnie piorun sięgnie tu, gdzie siedzę pisząc te słowa, jeżeli po zapoznaniu się ze sporządzoną przez Ciebie listą nie poczułem nagłej potrzeby zapoznania się z tym filmem. Przynajmniej połowa z tych opcji brzmi naprawdę fajnie. Devil May Cry? Odlatujące na kilka metrów zombiaki? Karate? Matrix? Porno z fabułą?!! No bardzo proszę...

Tak naprawdę nie wiem, co można zaliczyć w tym filmie na plus... Ogólnie, filmy na podstawie gier wyglądają kiepsko. HOTD to kompletny dramat, Resident Evil 1 nawet mi się podobał, ale był to raczej gatunek fantasy, niż horror, a Resident 2: Apocalypse to już w ogóle żenada (np. zmutowana Alice =\ )...

Resident pierwszy był niezły, nawet pomimo tego, że (a może właśnie dlatego, że) nie był oparty na motywach żadnej z gier. Ale wszystkie niezbędne elementy zawarł (zombiaki padające po strzałach w głowę? Tak! Zzombiakowane psiaki? Yup! Mutujący wirus? Yhy! Przetrzebieni komandosi? Są! Project Nemesis? Dokładnie! Niezbędna scena walki z bossem w pędzącym pojeździe? Jest!).

Czekam teraz na film na podstawie Silent Hilla i mam nadzieje, że nie spieprzą tego tak, jak Uwe albo Paul W. S. Anderson...

Nie bądźmy tacy surowi dla Andersona. Mortal Kombat pierwszy był okej, podobnie Resident. Dwójki obie wyszły mu gorzej (jedna o wiele, druga mniej), ale chociaż w Apocalypse była fachowa Jill Valentine... Co do Silent Hilla, to kręci go ciekawy reżyser. Na razie dobiegają nas tylko wstępne przesłuchy, ale jesteśmy dobrej myśli. Za to bardzo dobrej jestem, jeżeli chodzi o Dooma reżyserowanego przez naszego Andrzeja Bartkowiaka. Tak, tego z Rockiem, ale zaczekajcie! Trailery wyglądają ciekawie i, co jeszcze ciekawsze, w filmie występują naprawdę przefachowo zrobione sekwencje fpp!

Mój ojciec po filmie stwierdził, że nie chciałby, żeby zrobili sequel...

Nie ma obaw. Ten zombiak ma już odstrzelony łeb, a wnętrzności rozwleczone przez ciężarówkę nie gorzej, niż ofiara klanu Firefly w Bękartach Diabła.

Możecie jeszcze napisać, że ten film ma szansę podobać się nastolatkom, którzy szukają sporej ilości krwi w filmach.

Hola znowu. To jeszcze nic złego...

Ja mam 14 lat i to jest dla mnie totalnie ŻAŁOSNE!!! Cóż, to właściwie wszystko, ale mam jeszcze parę pytanek:

1. Wiecie coś na temat filmu Silent Hill?

Po części odpowiedziałem na Twe pytanie powyżej.

2. Czy moglibyście w jednym z kolejnych numerów wprowadzić jakiś dział o horrorach? (najlepiej prowadzony przez Qoorę, bo jako zwolennik Silent Hilla dobrze by się w tym sprawdził).

Niezła myśl, chociaż z drugiej strony Qoorze podobał się Forbidden Siren....

3.Czy Silent Hill 5 będzie na obecną generację konsol, czy od razu ujrzymy go na PS3 albo X360?

Myślę, że na następną generację konsol.

Dobra, to wszystko. Pozdro dla całej redakcji. I żeby wkurzyć banana - co jest lepsze, SH czy RE? =] Narx

OZOREX

PS: Tych, co chcą porozmiawać o horrorach, albo wybluzgać jeszcze raz House of the Dead, zapraszam do pisania pod mail: ozorex@gmail.com

I tak zróbcie. Ozorex na Was liczy.

PASEK NA TELEWIZORZE

Mam problem z obrazem (przynajmniej tak mi się zdaje, bo się nie znam na tych sprawach). Otóż grając w gry, które obsługują wyświetlanie obrazu w 60 fpsach mam obraz git i w ogóle wszystko megapłynnie jest. Jednak, gdy gram w gry obsługujące tylko 50 fpsów (lub mniej – nie wiem jak chodzi Final Fantasy VII, które ostatnio kupiłem), to po obu stronach obrazu oraz na górze i na dole mam czarne paski!

Wynika to z różnic pomiędzy rozdzielczościami NTSC i PAL. Brakujące kilkudziesięciu linii, a leniwym developerom nie chce się dwa razy pisać gier i po prostu dorzucają paski.

Poza tym w menu konsoli (browser) też są. W dodatku obraz jest przesunięty tak, że np. w Finalu 7 nie widzę go całego, za to pasek po prawej stronie jest dużo większy. Pozdrawiam i bardzo proszę o odpowiedź.

Grynek

A. Tu może w grę wchodzić też dziadowski kabel SCART, czyli kabelek konsola–eurozłącze. Spróbuj go wymienić.

ANTYHELPDESK

Wiem, że niedawno pisaliście na ten temat, ale jestem właśnie po rozmowie (telefonicznej) ze sprzedawcą w Media Markt i postanowiłem zaniepokojony napisać. Planuję zakup PSP i rzeczony pan stwierdził, że tylko japońskie wersje mają wyświetlacz Sharpa, a Europa i USA muszą zadowolić się wyświetlaczami Samsunga. Stwierdził ponadto, iż właśnie porównywał obie wersje i według niego, konsole sprzedawane w Europie mają nieco słabszą jakość wyświetlanego obrazu.

Po pierwsze – gość zły nie jest. Nagroda sprzedawcy roku pewnie go minie, ale w ramach pocieszenia rzeźbię właśnie jakiś tam substytut z kartofla. Teraz musimy jeszcze tylko ustalić dane i nagroda poleci gdzie trzeba.

W związku z tym chciałem spytać, jak jest naprawdę? Wiem, że uznaliście te plotki za bzdurę, no ale skoro gość mówi, że porównywał i widzi różnicę, to o co tu chodzi?

Ja mogę powiedzieć tylko jedno – widziałem obydwie konsolki – i japońską i europejską i żadnej różnicy nie dostrzegłem.

Czy jest możliwe, że jakaś partia konsol, szczególnie tych sprzedawanych w Polsce jednak ma wyświetlacze Samsunga? W związku z planowanym niedługo zakupem, proszę o w miarę szybką odpowiedź.

Grzesiek

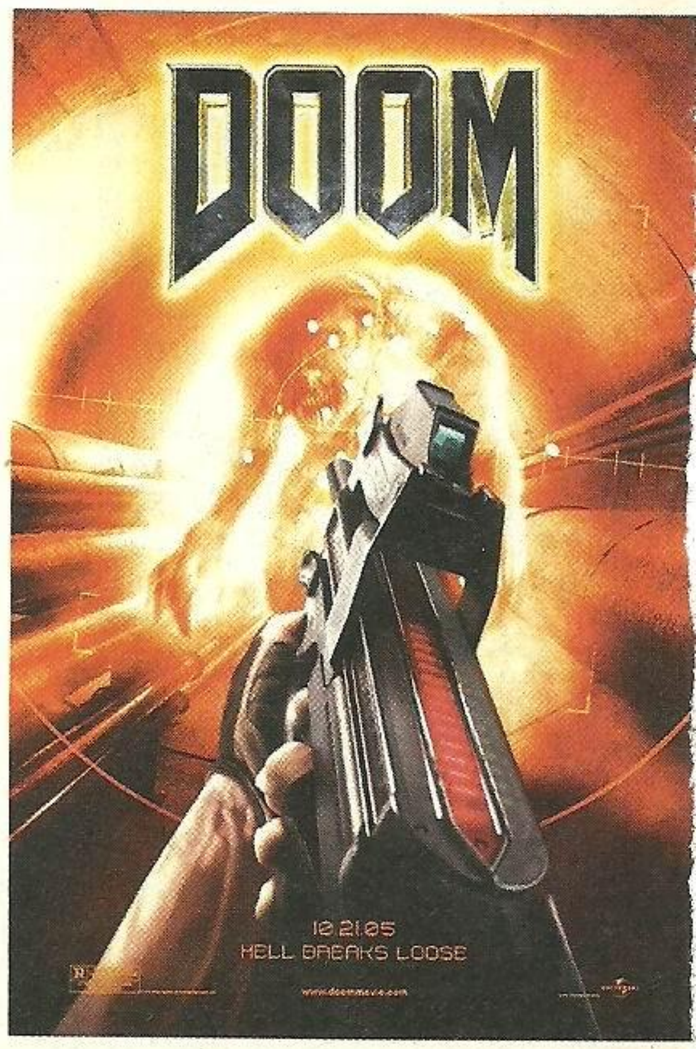
Sądzę, że bez najmniejszego stresu możesz kupić w polskim sklepie.

REZYDENTNE PYTANIA

Mam prośbę o informacje, jakie części tej gry zostały u nas wydane, bo muszę nadrobić zaległości. Na wstępie wymienię gry z tej serii, w które już grałem lub wiem, że są w sprzedaży.

No dobra, pytania o Residenta są nieuniknione, jak brak puenty w filmach Shyamalamana.

1. Część pierwsza i chyba najlepsza



– z mnóstwem zagadek, niesamowity klimat.
2. Dwupłytowa część druga - również super.
3. Code Veronica - może być (mam wrażenie, że między częścią 2 a CV była 3-ka).

Słuszne. Resident Evil 3: Nemesis z Jill Valentine to kawałek bardzo dobrego horrorku. Polecam. Skoro grałeś w Veronikę, to masz albo peesdwójkę, albo Dreamcasta. W tym pierwszym wypadku powinieneś radować się, bo oto będziesz mógł zagrać w Resident Evila 4, który „absolutnie miażdży pytę", jak powiedziałby mój kolega Tadeusz. I choć nie pochwalam samokaleczenia, to z pewnością mogę Residenta polecić.

Widziałem opcję Survival, ale to totalna porażka. I tu pytanie: istnieje część o nazwie Dead Aim (na okładce celownik) – to też wersja na pistolet?

Na PlayStation 2 są nawet dwie: jedna to postveronicowy Resident Evil Survivor 2: Code Veronica, a druga to Resident Evil: Dead Aim. Obie na pistolet.

Pytam o starsze części, bo po długiej przerwie kupiłem Outbreak, ale zupełnie mi nie odpowiada (gra podzielona na kilka scenariuszy i skupia się właściwie jedynie na strzelaniu do zombie). Ile by się ich nie zabiło, to przybywa ich coraz więcej. Zdecydowanie wolę więcej zagadek, jak w poprzednich częściach i grę jedną postacią w nastrojowych pokojach.

No to bardziej nadaje się dla ciebie Resident Evil 3: Nemesis, ale jeżeli chcesz spróbować najfajniejszych starszych, klasycznych Residentów, to powinieneś zaopatrzyć się w GameCube'a i zagrać w Resident Evil 0 i remake Resident Evila. Obie ze świetną grafiką, tradycyjnie residentową rozgrywką i obie – naprawdę godne polecenia.

Proszę o wskazówki, czy są jakieś części tej gry w klimacie 1 i 2 części. A może Silent Hill jest lepsza jeśli chodzi o klimat grozy?

O nie...

Niestety, jeszcze w nią nie grałem.

Piotr

PS: Czytałem w Neo Plus zapowiedź „czwórki". Gra jest już zupełnie w innym klimacie, ale przynajmniej ruchy postaci będą dostosowane do takiej konwencji zabawy.

Resident 4 spodoba Ci się prawie na pewno, ale na wypadek gdyby było tam dla Ciebie za dużo akcji – polecam remake jedynki oraz Zero (na GameCube'a). Oraz Silent Hilla dwójkę na PS2. Horror z najlepszą fabułą na jakąkolwiek platformę do grania.

PIKNIK NA SKRAJU PODWÓRKA

Kochane wakacje, my tak długo na nie czekamy, a one przychodzą i szybko mijają. Jedni mają to szczęście i mogą sobie pozwolić na wyjazd do egzotycznych zakątków tego pięknego świata, a innym pozostaje nasz cudowny kraj lub kochane blokowisko wraz z podwórkiem. No właśnie, co maja zrobić ci ostatni...?! Jak to co? Trzeba ruszyć główką i działać, by zabić nudę i nie dać się zwariować. W pewien upalny dzień lipca, gdy w betonowym m4 czuliśmy się jak grzanki w opiekaczu, nudą wiało z kręcących się wiatraków, a nasze tyłki były mokre od potu, postanowiliśmy wyprowadzić kochane PS2 na dwór.

Celowo zostawiam cały opis, żebyście, drodzy czytelnicy, mogli zanurzyć się w klimacie i poczuć dokładnie to samo, co jego autorzy. Bardziej się z nimi utożsamicie i spojrzycie na zdjęcia z punktu widzenia artysty.

Pod pachy wzięliśmy stolik i jaki tylko mieliśmy największy telewizor. Wszystko podłączyliśmy, usiedliśmy i jazda. Na początku wydawało nam się to śmieszne i troszkę dziwne, przechodnie zerkali na nas wytrzeszczając oczy i wymownym gestem stukali palcem wskazującym swe czoła, lecz my nie poddaliśmy się presji starszego pokolenia, a po kilkunastu minutach zaczęli dołączać inni spragnieni pada i rywalizacji.

W ruch poszły takie tytuły jak Tekken Tag, Tekken 5, Dragon Ball Z Budokai 3, PES4 (obowiązkowo :-D), Burnout 3. Do niniejszego listu dodajemy zdjęcie, które zrobił nam kolega. Na początku z nas się śmiał, lecz miód i dobra zabawa graczy szybko przeciągnęła go na jasną stronę mocy. Pozdrawiamy wszystkich z jasnej strony mocy i Komitet do Walki z Osiedlową Nudą. Pozdro dla: Banana, Adama, Dawcia, Radka, drDonio, Saliego, Matiego, Tobiego, Martaina, Andrewa.

Lista pozdrowień jest długa, ale że są na niej wszystkie ważne osoby – puszczamy ją. Brawo chłopaki!

NASZE DOŚWIADCZENIE

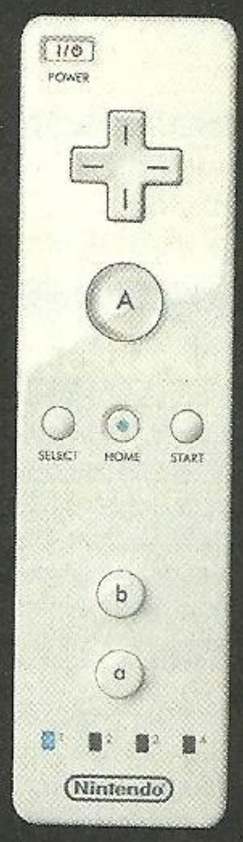
Na początku chciałem powiedzieć jedno – dziękuję. Dziękuję za to, że jesteście na rynku i, że nastawiliście mnie na odbieranie gier, jako sztuki. Gdy czytałem kiedyś w FAQu (nie pamiętam, który numer) o tym, jak na początku mieliście 2 strony w Secrecie (pamiętam:), i się nie poddawaliście, czego owocem jest wasz periodyk, zrozumiałem, że moim powołaniem także jest praca w branży. Jestem już o krok od dostania się na serwis internetowy, a to dopiero początek. Tak jak wy, nie poddam się i w przyszłości bedę pisał do waszego pisma – obiecuję, a jak będziecie mnie wyrzucali 1000 razy, to założę własne pismo.

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

TOPIC: REVOLUTION – WASZE OPINIE I OCZEKIWANIA

Nintendo pokazało nam pilota skrzyżowanego z iPODem. Rewolucja? Rewelacja?

Pawlik: Już wiem, że moją drugą konsolą obok PS3 będzie Revo. Ja pierdzielę, czegoś takiego oczekiwałem. Pomysł N bije świeżością, niczym morska bryza, już nie mogę się doczekać, gdy będę mógł sobie pograć na tym.



TomisH: Eeeee, świeżością? Że wygląda jak pilot? Owszem, ukłon w stronę „oldskulu" mi się podoba (pad w poziomie, jak ten do NESa), ale z kolei podłączanie pod pada peryferii (w tym analogowej gałki) – czy komuś jeszcze wygląda to na wyciąganie kasy z kieszeni gracza?

Krzych Ayanami: Pewnie ta gałka jest fabrycznie dokładana i stanowi komplet. Kojarzy mi się to z zestawem wędkarskim i EyeToyem. Niech pokażą gry w praniu.

neospiderman: Osobiście nowy bajer N nie powalił mnie na kolana. Oczekiwałem czegoś bardziej rewolucyjnego, w końcu N tak strasznie kryło się ze swoim kontrolerem... BTW, podobny bajer był już za czasów psx'a. Tamten kontroler też był dwuczęściowy – jedna część była gałką z przyciskami i wyświetlaczem, a drugą zakładało się na rękę (coś w formie rękawicy) i też miała czujnik żyroskopowy, wykrywający wychylenia w różnych kierunkach. Jednak teraz, w przypadku N będzie to wykorzystywane na dużą skalę. Biorąc pod uwagę fakt, że gry będą przygotowywane pod ten kontroler, może być całkiem ciekawie. Poczekamy, zobaczymy.

Frank Jaeger: Ja czuję się lekko rozczarowany. Miała być rewolucja, a dostaliśmy pilota i gałkę analogową. Pomysł z czujnikiem w pilocie jest świetny i w fpsach faktycznie może się sprawdzić (nareszcie w Metroidzie nie będzie debilnej funkcji lock-on), ale spodziewałem się czegoś większego, lepszego... czegoś bardziej... rewolucyjnego. Nie mówię, że to mi się nie podoba. Podoba mi się i łyknę Revo na pewno (ale tego byłem pewien już w chwili zapowiedzenia nowej konsoli przez N). Po prostu spodziewałem się więcej.

1qaz1q: Jak zobaczyłem nowego pada... tzn. pilota, to się lekko zdziwiłem ;] Czułem, że N zaprezentuje cos nietuzinkowego i naprawdę spodziewałem się wszystkiego, ale nie pilota. Teraz do rzeczy. Design pilota, pomysł i kolor Revo to masakra. IMO wygląd jest baaardzo high-endowy i z chęcią kupię ten zestawik. Po prostu, jeśli chodzi o design to Revo rula i tyle :] Jeśli natomiast o samego pilota chodzi, to szczerze mówiąc mam znów obawy :/
Na pewno otwiera to zajebiście dużo nowych możliwości i nie ukrywam, bardzo na takie coś czekałem. Martwi mnie jednak sprawa multiplatform... Szczerze mówiąc, ciężko jest mi w tej chwili wyobrazić sobie, jak będziemy grać w zwykłe gry, jak bijatyki, wyścigi itp.

Ryo-san: Nie wiem jak wypadną gry z tym kontrolerem, ale na pewno będzie git. Jednak to za mało, żeby mówić o rewolucji. Rewelacyjnie może i będzie, ale na pewno nie rewolucyjnie. Kiedyś była już podobna zabawka w formie rękawicy. Nie pamiętam dokładnie na jaki sprzęt, ale działała na podobnych zasadach. Fakt, że nie ma jeszcze sensu się wypowiadać, bo trzeba zaczekać na jakiegoś killera pokroju Metroid Prime 3 i zobaczyć, jak tam to wypadnie...Na pewno będzie fajnie, ale powtarzam po raz kolejny, to za mało na rewolucję..

Mielu: Obejrzałem filmik z i zupełnie mi się to całe Revo nie podoba. Że niby co? Że sobie zarzucę wędkę, albo ubiję muchę gazetą? Zupełnie to do mnie nie trafia. Wiem, zaraz wyjdzie, że jestem fanboj Sony albo MS i moje horyzonty za szerokie nie są, ale po prostu takie są moje odczucia teraz, w tej chwili.

fingus: Jestem przekonany, że „to jest to". Na to właśnie czekałem i na to liczyłem. Wreszcie urządzenie, które będzie dla konsol tym, czym jest mysz dla peceta. Może na początku gracze i developerzy będą mieli kłopot z przestawieniem się, ale takie nawyki szybko mijają, gdy dostanie się w łapki kontroler dający większą swobodę i precyzję. Developerzy też zapewne w pierwszych grach traktować będą machanie „pilotem", jak takiego niedorobionego analoga. To w sumie tak, jakby traktować myszkę niczym niedorobione klawisze kierunkowe i jeszcze narzekać, że cóż to za ubóstwo, skoro ma tylko dwa przyciski.

otto: Heh, najważniejszy efekt osiągnięty – WSZYSCY mówią o Revo. A to się przekłada na duże zainteresowanie. Wiecie, myślę, że konsola ma świetny start zapewniony. A co będzie później, jak zwykle się okaże. Gry i funkcjonalność pada to najważniejsze rzeczy.

– Opracował Blizzard Beast

Dziękuję za to, że nie skończyłem na jakiś Baldurach, Gothicach itp., tylko razem z wami mogłem płakać nad śmiercią Aeris, Sniper Wolf, a także robić kompletną rozwałkę w God of War. Zrozumiałem gry – dzięki wam! Miałbym jedno pytanie na koniec. Mianowicie, kiedy obędzie się tegoroczna impreza PlayStation Experience? W tamtym roku byłem pod niemałym wrażeniem i liczę, że w tym organizatorzy także zrobią fajną bibę.

Vins3nt

Nie poważyłbym się przeczytać na głos Twego imienia vinstrzyncie, ale bardzo dziękuję w imieniu redakcji za wszystkie miłe słowa. Z przyjemnością prześledzimy dalsze tory, jakimi pomknie Twoja kariera.

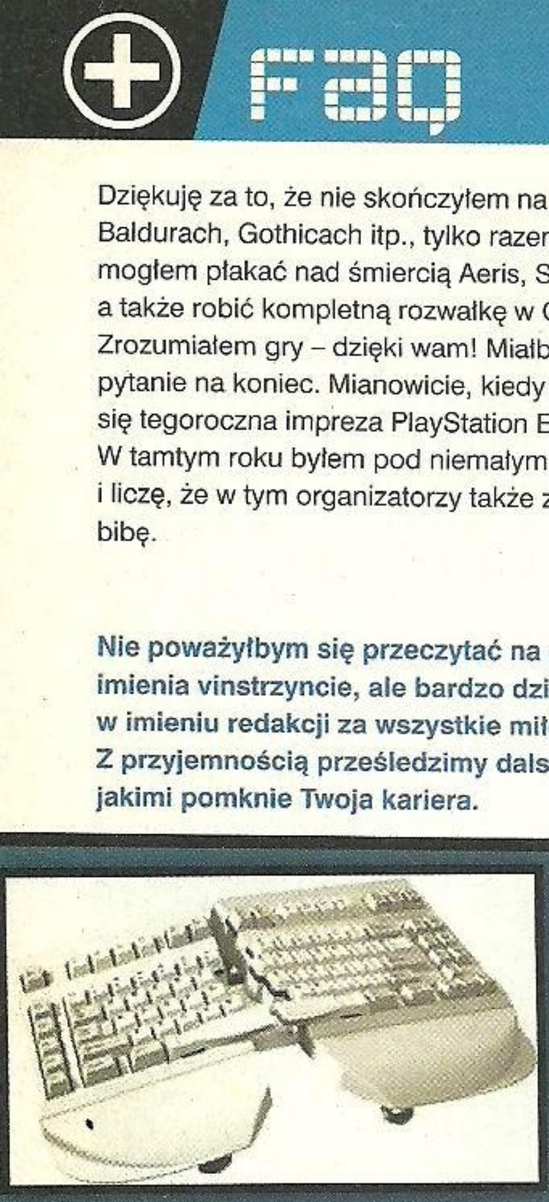
Co do Experience'a zaś, to jak podpowiada mi strona Warsaw International Expo Center, tegoroczna impreza Sony ma odbyć się 15 i 16 października, w ten sposób o tydzień rozmijając się z innym bliskim sercu każdego prawdziwego gracza doświadczeniem – sezonową przedsprzedażą kolekcji projektantów mody. Cóż, takie życie. Nie będzie można pójść na Experience'a, zagrać na PSP, pogadać z Gulashem i wrócić w przecenionym berecie Arcadiusa. Ech, takie życie...

DOBRZE ZAADRESOWANY

Piszę do ciebie w sprawie mojego listu pt. „No future", który wydrukowałeś w N+77. Ucieszyłem się bardzo z tego faktu, ale niestety szybko ogarnął mnie smutek, ponieważ listu nie podpisaliście. Nie wiem kto tego nie dopatrzył, jednak osoba ta sprawiła, że nawet nie mogłem pochwalić się znajomym, bo nie wiem, czy by mi uwierzyli, że list ten faktycznie jest mój. Boli mnie to tym bardziej, że list okazał się na tyle ciekawy, że zachęciłeś czytelników do polemiki.
Czy da się w tej sytuacji coś jeszcze zrobić?

Witam. Możemy i robimy niniejszym właśnie, oświadczając jednocześnie, że to Ty napisałeś list pt. „No future". Spodziewaj się zalewu zabawnych maili. Albo nie.

KRYSTIAN FRANKOWSKI
didu16@wp.pl



KĄCIK ZŁAMANEJ KLAWIATURY

Na razie moje supertajne plany zrobienia kącika o tym, jak nie pisać listów zostały zamordowane, a ich zwłoki zamiecione pod bezkresny dywan Forum, ale nie bójcie się, jeszcze je wskrzeszę. Zamiast tego Gulash (dla znajomych Gul lub Gulex) zaproponował przygotowanie kącika, w którym poprowadzimy lekcje pisania na podstawie Waszych, nadsyłanych do redakcji próbnych tekstów. Domyślnie, w celu wyhodowania armii klonów do przejęcia władzy nad światem, ale każda podróż zaczyna się od małego kroczku. Oczywiście potraktujcie to z odpowiednim luzem i nie zniechęcajcie się – ma to na celu pokazanie Wam, jakich błędów powinniście się wystrzegać. Do tego numeru wybrałem recenzję Tekkena 5 autorstwa pana A. Niestety, z braku miejsca musiałem dokonać skrótów. [banan@neo-plus.pl]

TEKKEN 5

Ninja ćwiczy refleks, zapaśnik napina mięśnie, zabójca obiera cel.... a ja śmiejąc się z głupkowatego tekstu na okładce nowo zakupionej gry, oczekiwanej tak bardzo przez rzeszę fanów, wyciągam płytkę, wkładam do czarnulki i ... stało się, nareszcie jest Tekken 5 w wersji PAL.

I już na początku mordercza kombinacja. Mamy opis jakiegoś rzekomo głupkowatego tekstu, którego nie przytaczasz. A szkoda – skoro już coś takiego znalazłeś, to chociaż pozwól czytelnikom pobawić się razem z Tobą.
Druga sprawa to absolutny szlagier wszystkich pierwszych recenzji. Nie znałem w swej karierze autora, który chociaż jednej recenzji, zapowiedzi, newsa czy felietonu nie zacząłby od opisania swoich wrażeń z obcowania z pudełkiem z grą. Nie do końca jestem pewny czy wynika to z radości, jaką każdy recenzent próbuje się podzielić w związku z obcowaniem ze swoją pierwsze legalną grą, czy może z chęci przekonania czytelników, że miał do czynienia z taką właśnie jej wersją, czy tez z chęci wprowadzenia wątku autobiograficznego do snutej opowieści. Z reguły w tym ostatnim wypadku, samo napisanie o pudełku z grą jest tylko jednym z wielu, wielu kilobajtów poświęconych na przedstawienie wszelkich perypetii związanych z wejściem w posiadanie danej gry. Wszystkie takie teksty mają jeden wspólny mianownik – niemal bez wyjątku totalnie nie interesują czytelników.

Banan, a opowiedz im o recenzji Blade Runnera, która była kiedyś w Secret Service! Pamiętasz? Tej gościa, który postanowił opisać jak to dostał grę w swoje ręce? Jak mu tam było? Bana...

Na dziesięciolecie Tekkena panowie w Namco serwują nam piątą odsłonę Turnieju Króla Żelaznej Pięści. Czy będzie tak samo dobra jak poprzednie, a może lepsza?
Oczywiście jako Europa, czyli trzeci świat dla skośnookich braci, otrzymujemy wersję PAL dużo później niż NTSC.

Zasada jest taka, że wersje NTSC są przeznaczone na rynki NTSC, a PAL-owskie na PAL i chociaż wiem co chciałeś powiedzieć (Niestety rynki NTSC dostały tę grę wcześniej niż my) to jednak nie udało Ci się tego poprawnie sformułować.

Oznacza to (przynajmniej dla Polski), że wszyscy już grali na piratach i tylko nieliczni czekali na europejską premierę, by kupić oryginał - co kraj to obyczaj. [...]

Generalizowanie nie jest najzdrowsze, a poza tym nie do końca prawdziwe – akurat Tekkeny, Gran Turisma, Grand Theft Auto i Pro Evo Soccery to serie, które mają swoich wiernych, oddanych fanów gotowych wyłożyć na nie kasę legalnie.

Mamy do wyboru 30 postaci, czyli znani i lubiani z poprzednich części oraz trzech zupełnie nowych zawodników.
Asuka Kazama – kuzynka Jina (rodzinka się powiększa). Moim zdaniem to najlepsza z dodanych postaci, jej styl to połączenie Aikido oraz Wu Shu choć autorzy twierdzą że to styl Kazama (?). Jest ładna, szybka, ma fajne rzuty (nareszcie Aikido !!!) i nosi hakamę.

Intencja pochwalenia się znajomością terminologii – chwalebna, ale jak już sadzisz taki kwiatek to przynajmniej wyjaśnij tym biednym ludziom...

...skąd oni mają wiedzieć gdzie leży ten k...a Zbuczyn?...

...co to takiego ta hakama. Już wszyscy wiedzą, że chyba wiesz. Nie pozostaw wątpliwości.

Druga nowość to Feng, czyli silny, zły, brzydki Chińczyk na sterydach z manią wielkości – zabił swojego mistrza i wielu innych, bo chce być najlepszy i najsilniejszy. Szybka, silna i skuteczna postać, choć niezbyt lubiana (również przeze mnie).

Momentami piszesz ten tekst, jakbyś zakładał, że czytelnik nie ma pojęcia co to takiego jest ten Tekken, innymi razami posiłkujesz się opiniami innych, tak jakby gra trafiła już do sprzedaży. Zdecyduj się czy piszesz dla kogoś, kto miał już z nią do czynienia, czy dla osób, które dopiero mają go kupić.

Trzeci zawodnik to rozczarowanie roku - Raven alias Blade. Gość wygląda jak W. Snipes. [...]

Przynajmniej za pierwszym razem posługuj się pełnymi imionami, nazwiskami, tytułami i nazwami. Potem możesz już skracać, ale daj ludziom szansę.

Nie wiem komu sprawia frajdę okładanie piąchami i butami misia panda, ale jak powszechnie wiadomo Japończycy mają kilkadziesiąt zboczeń [...]

Ponieważ wśród moich licznych zbiorów zboczeń różnych narodów zabrakło kartki z Japonią, załóżmy, że nie wiemy czy jest ich kilkanaście, kilkadziesiąt czy kilkaset. Najlepiej napisać po prostu – „wśród licznych zboczeń Japończyków".

Brawo Banan. Utrwalaj takie stereotypy, ty długonosa, owłosiona małpo.

No tak. Dobrze, to może od początku. Wszyscy wiedzą, że takie uwagi, jak ta Adriana są pisane w żartobliwym kontekście i wcale nie sądzimy, że Japończycy są największymi zbokami na świecie. Skąd. W życiu nie byłbym w stanie ze spokojnym sumieniem powiedzieć, że kraj, który wprowadził do międzynarodowego słownika takie pojęcia jak bukkake czy hentai... Na tym skończmy.

Jak zawsze mamy masę juggli, counterów, efektownych ciosów i rzutów, niektóre przeniesione bezpośrednio z różnych sztuk walki, a niektóre po prostu niemożliwe do wykonania przez człowieka. Z każdego rzutu można uciec. Początkujący gracz na 100% dostanie baty od doświadczonego i nie pomoże tu żadna kapucha. [...]

Dosyć swobodnie prześlizgnąłeś się po mechanice muszę Ci powiedzieć. W trzech zdaniach o systemie, który wielu fanów uważa za absolutnie bezkonkurencyjny? Zdecydowanie za mało.

No szacun. Gdyby ta recenzja pojawiła się w jakiejkolwiek gazecie konsolowej, to chciałbym zobaczyć wątek na forum jej poświęcony. Cholernie bym chciał.

Plansze są o tyle fajne, że możemy je nieco zdemolować przy ścianach i podłodze - tu kawałek odpadnie, tam się ułamie, tutaj znów pęknie. Minusem i bardzo wkurzającą rzeczą jest podłoże planszy finałowej. [...]

Używanie słowa rzecz nie jest najszczęśliwsze w tekście, do opisania konkretnego zjawiska czy przedmiotu, o ile nie piszesz o filmie Carpentera z 1982 roku. Zdradzasz w ten sposób niezbyt duży zasób słów w formułowaniu myśli. Poza tym to niezwykle formalne „podłoże"....

Aby urozmaicić nam grę, otrzymujemy kilka trybów: [...]

Początek zdania nie spotkał Ci się z drugą jego częścią. „Aby urozmaicić nam grę", wymaga dodania tych „onych", którzy nam ją urozmaicili – w tym wypadku są to autorzy Tekkena. A więc – „Aby urozmaicić nam grę, autorzy Tekkena zaproponowali kilka trybów."

Pojawiają się także nowe tryby, dotychczas nieistniejące [...]

To „nieistniejące" trochę za bardzo zahacza o sprawy egzystencji – proponuję po prostu użyć zwrotu – pojawiające się po raz pierwszy. Zresztą początek zdania i druga jego część powtarzają tę samą treść.

Podsumowując, Tekken 5 to kolejna świetna odsłona kultowego The King of Iron Fist Tournament i obecnie najlepsza bijatyka na PS2. Pomimo iż nie wprowadza może żadnych rewolucyjnych rozwiązań w tej dziedzinie, pomimo niektórych, minimalnych co prawda, błędów, śmiem wątpić, czy kiedykolwiek pojawi się lepsza nawalanka na tę platformę, choćby ze względu na rozpoczynający się powoli szturm next genów. Tym optymistycznym akcentem, zapraszam wszystkich do grania, trenowania i obyśmy się spotkali na wielu turniejach. Sayonara
A.

Podsumowując. Wybrałeś sobie bardzo trudny temat, bo seria Tekken wywołuje wiele emocji i takie gry najlepiej opisywać albo w sposób zupełnie niebanalny albo też bardzo staranny. Niestety nie zrobiłeś ani jednego, ani drugiego. Do tego miałeś sporo problemów z formułowaniem myśli, zakradło się tu kilka nieścisłości, zabrakło Ci sprecyzowanego odbiorcy tekstu i prześlizgnąłeś się po ważnych zagadnieniach. Ale też opisałeś wszystkie ważniejsze elementy gry. Ale to by było na tyle. Próbuj dalej. I dużo, dużo pisz.

To na razie najgorszy tekst jaki widziałem w tej rubryce.

nr 81 październik 2005
(10/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

Atak ceny 69,- TRWA fajny.pl wzywa POMOOCY

PoolParadise nowa cena w EXE 69,-

Splinter Cell Chaos Theory w EXE 119,-

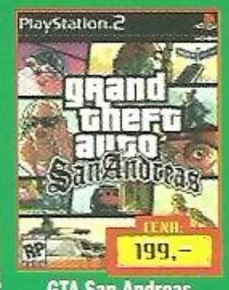
Najlepszy Snooker w ulubionej cenie oraz w równie szokującej genialny Splinter Cell

GADZETY za DARMO

Medal of Honor European Asault

Pro Evolution Soccer4

Star Wars Episod 3 Revenge of sith



GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4

Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maximum Impact

Ace Combat 5

Codziennie sprawdzamy ceny fajny.pl

Destroy All Humans

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell PandTom.

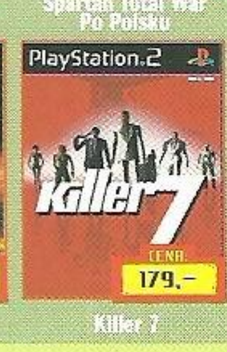
KILL ZONE

Spartan Total War Po Polsku

GOD of WAR

Batman Begins + BILET DO KINA GRATIS

LEGO Star Wars



Killer 7

SPIDERMAN 2

Najlepsze ceny w tym kraju www.fajny.pl

Metal Slug 3

Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2

Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves

Tony Hawk Underground 2

King of Fighters Saga Continues

TEKKEN 5

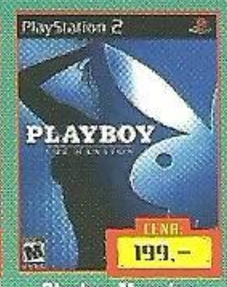
JUICED

The PUNISHER

Syberia 2

Midnight Club 3

Pro Evolution Soccer 5



Playboy Mansion

Kya Dark Lineaga

DEATH BY DEGRES

PC PS2 PS ONE PSP

Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zl

Dragon's Lair 2	29	WRC 2 Extreme	69	Viewtiful Joe	79	Indiana Jones&Emp.Tomb	119
Time travellers + okulary	29	WRC 4	69	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	Mark of Kri	119
F1 2003	59	007 Everything or Nothing	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Max Payne 2	119
True Crime	59	Battle Engline Aquilla	79	Final Fantasy X	89	Ninja Assault	119
WRC 3	59	BURNOUT 2	79	Gran Turismo Concept	89	Primal	119
EYE Toy Play2 bez kamery	69	Conflict Desert Storm	79	Harry Potter Komnata taj.	89	R:Racing Victory	119
F1 2004	69	Disney ExtremeSkateAdventure	79	Socom	89	RUNE	119
Getaway	69	DJ Decs and FX	79	Baldurs gate Dark Alliance 2	99	Futurama	119
Getaway Black Monday	69	FIFA 2004	79	Centre Court: Hard Hitter 2	99	Sly Raccoon	119
Gran Tourismo 3	69	Final Fantasy X-2	79	COLIN 4	99	Spiderman 2	119
Jak & Dexter	69	Goldeneye Rogue Agent	79	DRIVER 3	99	STAR WARS BATTLEFRONT	119
Jak 2 Renegade	69	Harry Potter Quiditche	79	Enter the matrix	99	Stitch	119
JAK 3	69	JB 007 Agent Under Fire	79	ENTHUSIA	99	TonyHawk's Undergrond	119
KILLZONE	69	JB 007 Night Fire	79	Ghosthunter	99	War of the Monsters	119
Kingdoms Heart	69	Mortal Kombat Deception	79	Gran Turismo 4 Prologue	99	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119
Medal of Honor Rising Sun	69	Lord of the rings 2 Towers	79	King of Fighters Saga Contin.	99	XIII	119
Magix Music Maker	69	Lord of theRings Powr.Króla PL	79	METAL GEAR SOLID 2	99	GTA VICE CITY	129
Moto GP 3	69	Władca Pierscieni 3 Era	79	METAL SLUG 3	99	Ape Escape 2	129
NBA LIVE 2002	69	Medal of Honor Frontline	79	NBA Live 2003	99	Burnout 3	139
Overdrive Bro of Steel	69	Need for Speed Underground	79	Silent Hill 4 the room	99	Splashdown 2	139
Raging Blades	69	Rally Fusion:Race of Champ	79	SNK vs Capcom SVC Chaos	99	Pro Evolution Soccer 4	139
Rally Fusion	69	Resident Evil Outbreak	79	Tekken Tag	99	COLIN 2005	169
Ratchet & Clank	69	Star Trek Shattered Universe	79	Teenage Ninja Turtles	99	EYE Toy Play 2 z kamerą	169
Ratchet & Clank 2	69	Sims	79	Toca 2	99	No one lives forever	169
Ratchet & Clank 3	69	SIMS URBZ	79	Worms Forts under siege	99	Contra	179
R Type Final	69	Sims Bust'in out	79	Black and Bruised	119	Devil May Cry 3	176
Smash Court Tennis 2	69	Simpson Road Rage	79	Casper	119	GOD OF WAR	179
SOCOM 2	69	SSX 3	79	Chaos Legion	119	BATMAN BEGINS + bilet do kina	
Tekken 4	69	SSX tricky	79	Colin 4	119	GRATIS szczegóły tel lub www	179
TERMINATOR 3	69	Syphon Filter The OmegaStrain	79	Euro 2004	119	Broken Sword SleepingDragon	179
Time Spliters	69	STUNTMAN	79	Evolution Skateborading	119	Fight Night 2004	179
		Tenchu Wrath of Heaven	79	Evolution Snowboardnig	119	FIGHT NIGHT Round 2	179
		Tiger Woods 2004	79	Gregory Horror Show	119	Gladius	179
		Tony Hawks 4	79	Gladiator Sword of Vengeance	119	SHADOW of ROME	179
		TyTysmanian Tiger2 BushResc.	79	Hulk	119	Silent Scope 3	179

FIFA 2005	185	Kabel Optyczny	49,9
Fifa Street	185	KLAWIATURA	109,9
Metal Gear Solid 3	189	Przedłużacz do joypada	19,9
NBA 2005	185	PSOne Karta pamięci 1 szt.	19,9
NFL Street 2	185	PSOne Karta pamięci 3 szt.	45,9
NHL 2005	185	PSOne Joypad	39,9
UEFA Champions League 05	185	Torba Playstation	69,9
AREA 51	189		
Bloodrayne	189		
DEATH BY DEGREE	189		
Harry Potter Więzień Azka	189		
Gran Turismo 4	189		
TEKKEN 5	189		
TEKKEN 5 z konsolą	729		
Socom 2 + sluchawki	189		
Alpine Racer 3	199		
Ace Combat 5 SquadronLeader	199		
Amplitude	199		
JUICED	199		
NBA Street v3	199		
Richard Burns Rally	199		
Destroy All Humans	209		
LMA Manager 2005	219		
Mercenaries	229		
SING STAR + MIKROFONY	229		
Sly Raccoon 2	239		

WKRÓTCE:
A może już są? Najlepiej zadzwoń a my zajmiemy się resztą
BURNOUT REVENGE 179
MATRIX PATH OF NEO 179
SOUL CALIBUR 3 199
Ride or Die ..... ?
SPARTAN TOTAL WARIOR PL . 179

GRY GAME CUBE

SPIDERMAN	49	Super Mario Sunshine	119
Universal Studios	59	XMEN Wolverines Rev.	119
18 Wheeler	69	RAINBOW SIX 3	119
Batman DarkTommorow	69	Luigi`s Mansion	129
Crazy taxi	69	ISS 3	139
Doshin the Giant	69	Mario Party 5	139
F1 Career Challenge	69	Metroid Prime	139
Mortal Kombat DA	69	NBA courtside 2002	139
NFS HotPursuit 2	69	Soul Calibur2	139
Ty Tysmanian Tiger	69	Zelda	139
UFC	69	FIGHT NIGHT Round 2	179
Bond 007 Everything or Noth..	79	Mercedes World Racing	179
Bond 007 Nightfire	79	Fifa Street	185
Fifa 2003	79	Final Fantasy CrystalChronic	189
Fifa 2004	79	Killer 7	189
Harry Potter komnata tajem..	79	LOTR Third Age	189
Harry Potter Quidditche	79	NBA Street v3	189
LOTR Return of the King	79	NFS Underground2	189
Medal of Honor Rising Sun	79	Metroid Prime 2	199
Medal of Honor Frontline	79	UEFA Champions League 05	199
NFS Underground	79	RESIDENT EVIL 4	218
Sims Bustin Out	79	Pikmin 2	229
Ty Tysmanian Tiger 2	79	Pokemon Colosseum	229
Cel Damage	99	Spiderman 2 the movie	229
Dakar 2	99	Tony Hawks Underground 2	229
Pikmin	99	Call of Duty Finest Hour	229
Rally Championship	99	Donkey konga PAK	239
Catwoman	109	Prince of persia	239
Fifa World Cup 2002	109	Metal Gear Solid TS	249
Aggressive Inline	119		
Drome racer	119	Karta 4 MB Joytech	59,90
Disney Magical Mirror	119	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pinball Challenge	99,9
Castlevania	159,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Chessmaster	99,9	Pirates of the Caribbean	99,9
Duken Nuken	99,9	Pokemon Sapphire	199,9
Deadly Skies	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Extreme Ghostbusters	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Freak Style	99,9	Rocky	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,9	Sim City 2000	99,9
GTA	189,9	Sum of all Fears	69,9
Iridium 2	99,9	SWORD OF MANA	169,9
Hugo Bukkazoom	169,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	The Scorpion King	169,9
Metal Slug	199,0	Rainbow Six	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Super Street Fighter2	99,9
Metroid Fusion	119,9	Turok Evolution	99,9
Mission Imposible Op.Surma	99,9	Winter X Games Snowboar..	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wolfenstein 3D	99,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

Konsola Gameboy SP
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 444,-

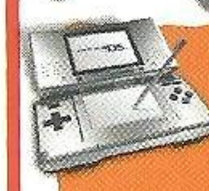
KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
NOWA CENA: 179,-

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
MAMY SZATAŃSKĄ CENĘ

CENA: 666,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY



DUAL SCREEN NOWA CENA 599,- zł
w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,-
Project Rub / Feel the Magic	175,-
Mr. Driller	175,-
Pokemon Dash	175,-
Polarium	139,-
The Urbz	139,-
Super Mario 64	149,- TA cena
SPIDERMAN	169,- tylko w EXE
RAYMAN	169,- Promocja

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 179,-

FF 1+2 Origins 129,-

HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

Tak się fajnie składa, że posiadamy w ofercie także gry na PS ONE, wykaz przeslemy na życzenie. Pełna lista także na www.fajny.pl A najfajniejsze, że własnie 90% POLECIAŁO Z CENAMI OSTRO W DÓŁ

PSP, PSP, PSP, PSP, PSP, PSP, PSP
Nowy dział na stronie www.fajny.pl już jest. Zaglądaj, bo wielki kontenerowiec gdy czytasz te słowa powinien już dopłynąć :) Mamy z tej okazji 2 promocje ale najlepsze na końcu:
OPCJA 1: Zamów TERAZ nową konsolkę Sony PSP a super szybka dostawa DHL będzie DARMOWA.

OPCJA 2: Co powiesz na RABAT 50zł? My też mówimy OK, jesli jednoczesnie kupujesz dowolną grę i konsolę PSP

Jak zawsze w EXE sprzęt Sony z prawego łoża czyli Playstation2 i PSP sprzedajemy z ogólnopolską 12 miesięczną gwarancja. Serwis w autoryzowanych punktach w całej Polsce zapewnia firma SONY.

PSP w EXE to nierozpakowywany i niekombinowany komplet w skład którego wchodzi demo, karta pamięci, słuchawki i pokrowiec. A TERAZ NAJWAŻNIEJSZE: KONSOL JAK ZAWSZE W SONY, BĘDZIE ZA MAŁO, WIĘC ZUPEŁNIE POWAŻNIE SUGERUJEMY POŚPIECH

NINTENDO nie zasypia gruszek itd. I dlatego mamy w EXE nową cenę na sprawdzoną już w bojach konsolę DUAL SCREEN. Warto się zastanowić, bo gry są na pewno tańsze niż na PSP a możliwosc korzystania z gier do Gameboya to duży atut. Wysyłka kurierem DHL w EXE gratis, jesli z grą to RABAT :)

Konsola PS2 Slim (cieniutka)
Szatańska cena i 12 miesięcy gwarancją Sony honorowanej w całej Polsce 666,-
lub PS2+TEKKEN 5 ... 729,-
JOYPAD Dualshock Sony 99,-
JOYPAD SAITEK RX 69,9
SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje lub sprawdź: ..... www.fajny.pl
KABEL RGB PS2/XBOX/GC . 29,9
KierownicaSAITEK Rx500 .. 249,9
PILOT do PS2 oryginał 59,9
JOYPAD Analog.SoftTouch .. 69,9
Kabel LINK 19,9

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem. Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

DUAL SCREEN GAME CUBE GAME BOY ADVANCE

SPORT 24

INFORMUJE O WASZYM PIŁKARSKIM ŚWIECIE!

www.fifa06.ea.com

SENSACJA! NOWA FIFA 06!

Kluby Idea Ekstraklasy!
Pełna polska wersja językowa na PC DVD i PS2!
Najpopularniejsi polscy komentatorzy sportowi!

ROONEY ROZGRYWA 60 MECZY W CIĄGU JEDNEGO DNIA!

„To dopiero rozgrzewka"

TYLKO U NAS!

Autor: JAN NOWAK - szef działu sportowego

Jest to trzeci sezon Wayne Rooney'a w zawodowej piłce nożnej a wciąż odczuwa on głód gry. „Nigdy nie mam dość gry" powiedział Wayne w zaimprowizowanym wywiadzie, jakiego udzielił wczoraj po południu po wyjściu ze stadionu. „Chcę grać, grać i grać. Chciałbym, żeby wszyscy zobaczyli jak doskonałym graczem jestem".

konsekwentny

Wayne uczynił dokładnie to, co zapowiedział w ostatnią sobotę, kiedy to rozegrał 67 gier pod rząd. Nic nie było w stanie powstrzymać go, gdy zmierzał po kolejne zwycięstwo w rozgrywkach europejskich. Lista krajów do których zawitała drużyna Wayne`a zaczyna się w Estonii a kończy na Anglii. Pomimo tego, iż grał on już w piłkę 603 godziny, drużyna United wygrała wszystkie mecze. „Nie wydaje mi się, żeby to była obsesja" oświadczył Rooney. „Mówiąc szczerze, mógłbym rozegrać jeszcze więcej gier".

Obecnie prowadzone są rozmowy o powtórzeniu tego wyczynu w następną sobotę. Radzi się tylko fanom, aby przynieśli ze sobą śpiwory...

WIĘCEJ NA STRONIE 71

GRA W POLSKIEJ WERSJI — PL — GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w pełnej polskiej wersji językowej na PC DVD i PS2

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS są to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe firmy Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i / lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt mający licencję FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA TM. Produkowany w ramach licencji przez firmę Electronic Arts Inc. Nazwiska i podobizny graczy wykorzystane zgodnie z licencją otrzymaną od Międzynarodowej Federacji Piłkarzy Zawodowych „(FIFPro)", drużyn narodowych, klubów, i/lub lig. © 2005 MLS. MLS, logo MLS, pierwsza liga piłki nożnej i dane identyfikacyjne drużyn MLS są objęte prawem własności pierwszej ligi piłki nożnej LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie sponsorowane wyroby, nazwy firm, nazwy marek, zastrzeżone znaki towarowe i logo stanowią własność odpowiednich właścicieli NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS SĄ TO MARKI HANDLOWE NINTENDO. „PlayStation" i logo rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest to marka handlowa firmy Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, logo Live oraz logo Xbox są to albo zastrzeżone marki handlowe, lub też marki handlowe firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i / lub w innych krajach. Wszystkie inne marki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ jest to marka Electronic Arts™ .

9 770356 805759 20

FIFA Official FIFA Licensed Product